平成元年 8 月 1 日発行(毎月 1 回 1 日発行) 第 7 巻 第 8 号 通巻69号 昭和59年 2 月 6 日第三種郵便物認可

MSXマガジン

Magazine for Home Personal Computer System

1989 8

特別定価 560YEN

プロ野球 ファミリースタジアム
THEプロ野球 激突ペナントレース2
ファンタジーIII
ライトニングバッカス
ラプラスの魔
マイト・アンド・マジック・ブック2
アンデッドライン

R. SAKUMA

速報
信長の野望・戦国群雄伝

シミュレーションだよ全員集合!

■キミが花火職人となり、花火を打ち上げよう■自分で設計するライフゲーム
■ひものや経営をキミの手で■惑星間弾道軌跡のシミュレーションなど大紹介

Mマガ サマーグッズ
オリジナルトロピカルディスクレーベル

…パソコン3大秘術である。

プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
The Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-B014D 標準価格12,800円(税別)

© 1989, Sony Corporation / © Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラク だ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門

MSX2 2DD×2 HBS-B012D 標準価格6,800円(税別)

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
はがき書右衛門

MSX2 2DD×3 HBS-B013D 標準価格7,800円(税別)

©Sony Corporation.

…術マスターのクリエイティブマシン

…づくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプロ…グ解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついて…もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX…準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語…蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。も…は万全であるぞ。3FM音源であるから、ゲームの音は…分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5…データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。…りPSGももちろん装備。4まさ…モードである。1.9万色の自然画再現。…ん横スムーズスクロール可能である。

…クリエイティブパソコン

…1XDJ 標準価格69,800円(税別)

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター
CPS-14F1
標準価格60,000円(税別)

ついにカラー印字である。

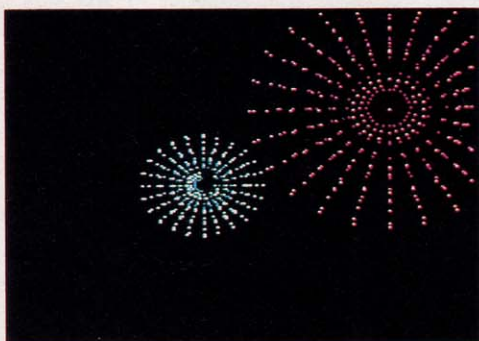
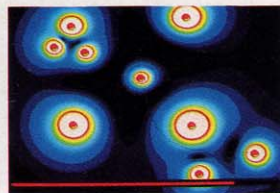
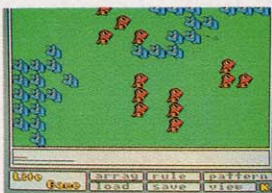
1プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンターHBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

MSXマガジン **CONTEN**

Magazine for Home Personal Computer System

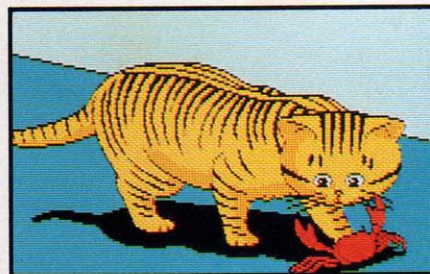
特集 シミュレーションだよ全員集合!

「6角形のマス目だけがシミュレーションゲームではない」を合い言葉にいろいろなタイプのシミュレーションゲームが大集合。光栄の話題の新作『信長の野望・戦国群雄伝』の速報もドドーンとお伝えしちゃうぞ!!

78

86

136

TS

August 1989

COVER

イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

Mマガ サマーグッズ

オリジナルトロピカルディスクレーベル

ショート・プログラム・アイランド

NEWSOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
	1	7	SUPER大戦略
⇧	2	—	カオスエンジェルス
⇧	3	—	ディスクステーションスペシャル初夏号
⇧	4	—	ディガンの魔石
⇧	5	—	マイト・アンド・マジック・ブック2
	6	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編
⇧	7	—	魂斗羅
	8	4	DISC PAC
	9	8	テトリス
	10	27	プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト
⇧	11	—	ザ・ゴルフ
	12	9	パックマニア
	13	15	FMパナアミューズメントカートリッジ
⇧	14	—	首斬り館
	15	11	ぎゅわんぶらあ自己中心派
⇧	16	—	パチプロ伝説
	17	5	ゴーファーの野望 EPISODEII
	18	16	三國志
	19	13	時空の花嫁
⇧	20	—	ファンタジーゾーンII

SUPER大戦略が1位に返り咲き！　4月号以来、実に4ヵ月ぶりの快挙なのです。あと、カオスエンジェルス、ディガンの魔石、マイト・アンド・マジック・ブック2、といった新顔のロールプレイングたちがものすごい勢いなのだ。ディスクステーションスペシャル初夏号もなるほどの人気。魂斗羅もこれからがとっても楽しみだね。

ジャンル

- アクション
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- シミュレーション
- パズル
- アプリケーション
- テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1989年5月1日から5月31日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
マイクロキャビン	MSX2	メガROM/2DD	8,800円		4000
アスキー	MSX2	2DD	7,800円		3290
コンパイル	MSX2	2DD	4,800円		2980
アーテック	MSX2	2DD	8,800円		2220
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		2140
ゲームアーツ	MSX2	メガROM	6,800円		1970
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		1680
パナソフト	MSX2/MSX2＋	2DD	2,980円		1250
BPS	MSX2	2DD	6,800円		1100
ナムコ	MSX2/MSX2＋	2DD	3,200円		1080
パック・イン・ビデオ	MSX2	2DD	6,800円		1060
ナムコ	MSX2	2DD	6,800円		1030
パナソフト	MSX	メガROM＋SRAM	7,800円		840
BIT²	MSX2	2DD	8,800円		810
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		800
HAL研究所	MSX2	メガROM	5,800円		780
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		770
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM/2DD	12,800円 14,800円/12,800円		630
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	7,800円		610
ポニーキャニオン	MSX2	メガROM	6,800円		600

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	6	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ
	22	1	ディスクステーション4号	コンパイル
	23	10	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄
	24	23	サイオブレード	T&Eソフト
⇧	25	—	GCALC	HAL研究所
	26	13	今夜も朝までパワフルまあじゃん2	デービーソフト
	27	—	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ
⇧	28	—	ミッド・ガルツ	ウルフ・チーム
⇧	29	—	ラプラスの魔	ハミングバードソフト
	30	16	イシターの復活	ナムコ

TOP5

1 SUPER大戦略

●シミュレーション ●マイクロキャビン

4月号でTOP1に輝いてから、ずーっと上位に陣取ってきた『SUPER大戦略』が、4ヵ月ぶりにまたトップの座に！ これはたぶん、ディスク版の発売が大きく影響してるんだと思う。もちろんディスク版は、ROM版にはなかった機能が追加されてるのだ。たとえば、生産ユニットを編集したり、マップのエディットが可能になったり……。つまり、一段とオリジナルな楽しみ方ができるようになったわけだ。大戦略フリークのキミ、コタエラレナイでしょ？ グラフィックのほうも、ちょっぴり派手になっててうれしいのです。

2 カオスエンジェルス

●ロールプレイング ●アスキー

5月の中旬に発売されたばっかりの『カオスエンジェルス』が、いきなり2位に初登場しちゃいました。で、その人気の秘訣っていったら、そりゃあもうピチピチしたキュートなモンスターたちが次から次へと出てきてくれるからなんでしょ？ おまけにこのモンスターたち、ただかわいいだけじゃない。こっちが顔を赤らめちゃうくらい、大胆なお姿で登場してくれるというサービスぶりなのだ。うれしいじゃないの、ねっ!? エッチなだけじゃありません、本格的なRPGのファンでもじっくり楽しめる展開になってますですよ。

3 ディスクステーション スペシャル初夏号

●アプリケーション ●コンパイル

このところ毎月毎月お騒がせの『ディスクステーション』。今月は、ディスク4枚にぎっしり詰まった『スペシャル初夏号』が3位にはいりました。で、ディスク4枚に詰め込まれているのは、『真・魔王ゴルベリアス』のパロディー版『スーパーコックス』。あと、江戸を舞台にしたアドベンチャー『首斬り館』、ファンタジーシリーズの完結作『ファンタジーⅢ』といった傑作のデモ。いろんなジャンルのゲームを試せるのはディスクステーションならではだよね。あと、アートギャラリーの大特集もあって、なかなか見せてくれるのです。

今月の注目ソフト

7位 魂斗羅

コナミのアクションゲーム魂斗羅が、やっぱり予想どおりの人気で7位にランクイン。3タイプのステージがミリョクの、アクティブでパワフルなこのアクションゲーム、ちょっぴり乱暴なとこもステキ。やってみないと絶対に損する、と思うのだ。

TAKERU TOP10

今月はなんと、上位4本が新しいソフトなのだ。で、1位はMSXマガジンの『吉田建設』。7位にはいってる『吉田工務店』同様、長ーく応援してネ。2～4位も、キャラクターがとってもキュートなアドベンチャーゲーム、パワフルまあじゃん2の専用データ集、壮大でドラマチックなシミュレーションと、これからがとっても楽しみなソフトばっかり。TAKERUから目が離せないぞっ！

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	吉田建設	MSXマガジン	MSX2＋	4,500円(3.5D)
2	リップスティック・アドベンチャー	フェアリーテール	MSX2	6,800円(3.5D)
3	パワフルまあじゃん2データ集	デービーソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
4	ライトニングバッカス	NCS	MSX2	5,900円(3.5D)
5	ウォーニング	コスモスコンピュータ	MSX2	4,900円(3.5D)
6	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
7	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
8	MUSICエディタ音知くん	ウィンキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
9	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
10	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)

●6月10日現在

4 ディガンの魔石

●ロールプレイング　●アーテック

その画期的なグラフィックで前評判の高かった、アーテックのロールプレイング『ディガンの魔石』が、やっぱり上位にきましたね。このゲーム、経験値が存在しないという、今までとはひと味もふた味もちがうロールプレイングなのだ。それに、なんといってもイラストレーター加藤直之による、その美しくてファンタスティックなグラフィックが、不思議な臭いがしてやたらとステキなのです。

〝ガデュイン〟っていう世界の中の〝カーティア〟っていうのどかな村から始まるこの物語、途中で数々の試練に立ち向かいながら、本腰すえてがんばってほしいわけだ。

5 マイト・アンド・マジック・ブック2

●ロールプレイング　●スタークラフト

あの人気者ロールプレイング、『マイト・アンド・マジック』の続編がTOP5に新登場しました。前作のあのスケールの大きさにとりつかれてたキミ、よかったね。このブック2は、前作よりシナリオがさらに充実してるのだ。もちろん操作性も一段と向上してるしね。おまけにだ、前作でつくったキャラクターをこのブック2に移せちゃう、ってんだからうれしいじゃないの、ね？　さて、このゲームの舞台は無秩序な混沌とした世界。そこをモンスターたちがわがもの顔で歩きまわり……。

前作をプレイしてなくてもじゅうぶん楽しめること、ウケアイよ。

読者が選ぶ TOP20

6ページのTOP30でもぶっちぎりの人気を誇ってるSUPER大戦略が、こっちでも伸びてますね。順位の変動がちょっとはあるものの、20本全部が先月号と同じソフトになっちゃいました。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースII	日本ファルコム	485
2	2	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	381
3	5	SUPER大戦略	マイクロキャビン	355
4	3	スナッチャー	コナミ	347
5	4	ゴーファーの野望 EPISODEII	コナミ	296
6	6	三國志	光栄	237
7	7	ハイドライド3	T&Eソフト	221
8	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	186
9	9	信長の野望・全国版	光栄	147
10	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	135
11	13	ゼビウス	ナムコ	110
11	11	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	110
13	14	テトリス	BPS	109
14	12	マスターオブモンスターズ	システムソフト	105
15	16	アークス	ウルフ・チーム	97
16	15	R-TYPE	アイレム	95
17	17	サイオブレード	T&Eソフト	72
18	17	ドラゴンクエストII	エニックス	71
19	19	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	69
20	20	バランス・オブ・パワー	アスキー	57

●6月12日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ　ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ　コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店　パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱　テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス　コンピュータ　メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpluse	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井　新宿店テクノ館　パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店　本店　コンピューターショップ	☎03-477-3343
ソフトクリエイト	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
池袋WAVE 5F PLAYER'Sソフトハウス	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店　コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21　高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21　前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド　あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋　サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス　志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店　パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線　本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱　名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ　コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや　パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ　うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ　エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン　日本橋本店　パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン　パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱　日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱　日本橋7ばん館	☎06-643-1171
上新電機㈱　日本橋3ばん館	☎06-643-1131
上新電機㈱　日本橋8ばん館	☎06-643-1181
上新電機㈱　日本橋1ばん館	☎06-643-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱　千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱　泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン　阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱　岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱　いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱　せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱　池田店	☎0727-51-2323

近畿

店名	電話
上新電機㈱　和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン　パソコンランド　和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱　八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱　たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱　ながおか店	☎075-955-8401
パレックス　パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン　C　スペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱　西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店　岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店　専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト　福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン　福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート　トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー　宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

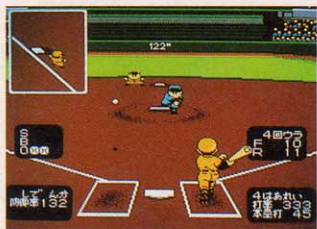
太陽がやけに元気よくなってきたような気がする今日このごろ、ニューソフトだって元気いっぱいの大豊作！　この夏をよりエキサイティングにする話題作が見事にそろったぞ！

より深く、奥の奥まで突っ込む!

THE プロ野球 激突ペナントレース2

先月号でお約束したとおり、今月も激ペナ2の最新情報を伝えよう。今回はさらに微に入り細に入り、重箱のスミまでスルドク追求していく所存なので、キミたちも穴が開くまでジックリと読んでくれ。

驚くほどの大反響！

今年のプロ野球は、出だしからどうもおかしかった。昨年の覇者、西武と中日はいきなりつまずくし、巨人がやけに強いし、オリックスは身売りパワーで絶好調だし、阪神は最下位じゃないし、クロマティはバカスカ打ちまくるし、斎藤はいつのまにか巨人のエースになっちゃうし、井上は何を勘違いしたのかホームランを乱発するしで、こいつは変だぞ、と思っていたらいきなり『激ペナ2』の開発決定である。この調子だと、発売されたら長島一茂が4打席連続ホームランをかっ飛ばしそうである。

⬆実戦感覚こそ野球ゲームの命である。

さて、先月号で激ペナ2の情報を載せたところ、読者からの反響がまさに疾風怒濤のごとく編集部に襲いかかってきたのだ。前作が高い人気を博していただけにある程度の反響は予想していたんだけど、まさかここまでスゴイ注目を集めているとは思ってもいなかった。野球人気、激ペナ人気の高さを改めて実感させられたのだ。

前作があれほどの人気者になった理由はなんだろうか。

もちろん、それまでのMSX用野球ゲームに、プレイヤーが満足できるほどの質を持ったゲームがほとんどなかったせい、ということもあるだろう。でも、激ペナの魅力は、なんといっても思わず手に汗にぎるような実戦感覚なのだ。

ピッチャーが力をこめて投げ込んだボールを、バットを鋭く振り抜いてはじき返す。この、ピッチャーとバッターの力と力、技と技のぶつかり合いこそが、野球の最大の魅力である。したがって、その感覚をどれだけ再現できるかが、野球ゲームの良し悪しを決める一番のポイントと言って間違いないだろう。

激ペナは、その点が当時としてはずば抜けてよくできていた。ちょっと大げさに言えば、バットの真っ芯でボールをとらえたときの快感がそのまま手に伝わってくるような気がしたものだ。

しかし、時代の流れは残酷なものである。登場後1年あまりたった現在の目で見てみると、スピード感や動きの点にどうしても物足りなさを感じてしまう。でも、さすがはコナミ。そこらへんはちゃんと気づいていて、前作の気持ちいい操作感覚を踏襲しつつ、さらに改良を重ねた『激ペナ2』の開発に至ったわけなのだ。

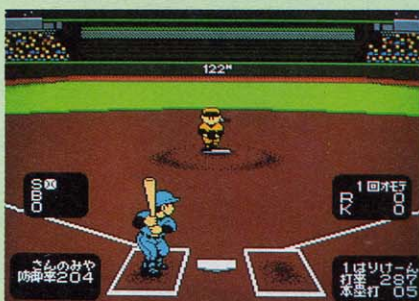
では、能書きはここまでにしておいて、今月も激ペナ2の魅力を洗いざらい探っていこう。果たして、激ペナ2の出来やいかに？

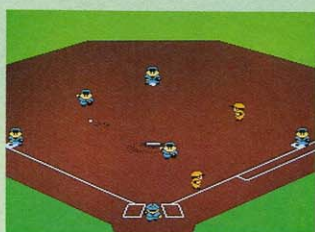
⬆ダイヤモンドを駆け抜けるのだっ！

2つの球場を徹底比較!

みどりスタジアム

山奥の、緑に囲まれた豊かな自然を誇るここ、みどりスタジアム。その名のとおり、周りの自然環境にぴったりマッチした美しい景観の球場である。

この球場の特徴は、センターのバックスクリーンまでの距離が122メートルと、かなり広くなっている点だ。中堅手の守りが重要だぞ。

⬆よく整備された天然芝が美しいグラウンドである。

⬆バックスクリーンまで飛ばすのは大変。

⬆選手の足にやさしい土のダイヤモンド。

たまごスタジアム

いま流行の最先端を走っている、屋根付きの多目的ドーム球場だ。

グラウンドの全面に貼りめぐらされている、きれいな淡い緑の人工芝がいい。

この球場は、左右両翼100メートルもあるので、一塁線や三塁線を抜ける当たりは一気に長打コースになる。スリリングな球場だ。

⬆誰もがここで一度プレイしてみたいと思うだろう。

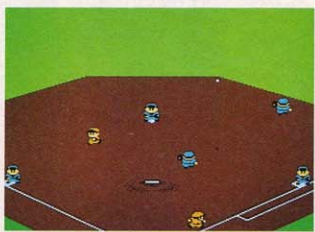
⬆ご覧のとおり、屋根がついているのだ。

⬆さっぱりした緑色の人工芝がナイスだ。

動きのよさが魅力的!

激ペナ1で、一番プレイヤーに評判が良くなかったのは、スピードの遅さと画面切り替えのさいのブラックアウトであろう。ここがどのように改良されているのか、それが最大の関心事だという人も多いはずだ。

今回の激ペナ2では、そこらあたりをうれしくなっちゃうほど徹底的に改善しているのだ。

ボールをとらえた瞬間からグラウンドの全体画面に移るまで、前作では若干のタイムラグがあったけれど、今回はパッと瞬時に切り替わってくれる。これだけでも気持ちいいが、その上になお、ものすごいスピードで飛ぶ打球を追って、画面が全方向にすいすいスクロールしてくれるのだからたまらない。画面左右を見るとちょっとガタつきがあるが、それを補ってあまりあるほど高速で動くので、ほとんど気にならない。コナミ開発陣の気合が感じられるのだ。

⬆とにかくスピード感が断然いいのだ。

⬆より迫力も増したような気がするぞ。

外野手は肩が強い!

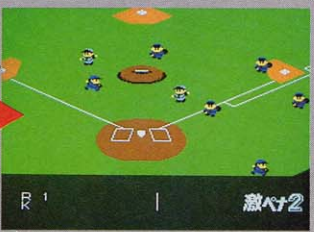
打球はもちろんのこと、送球のほうもグンと速くなっている。おかげで走塁のときには瞬間の判断力の速さが求められるのだ。

⬆ランナー三塁。犠牲フライになるか?

テレビ中継みたいなノリの攻守交替!

各回の攻撃が終わったときには、まるでテレビ中継のようにスコアボードが右から左へ流れるのだ。

⬆3アウト! と同時に右から……。

⬆すごい勢いでスコアボードが飛び出し、

⬆左はしでピタッと止まったと思うと、

⬆スコアが書き込まれる。カッコイイ!

PENNANT MODE

なんてったって『激突ペナントレース２』というくらいなんだから、もちろんこのペナントモードにも力が入っている。

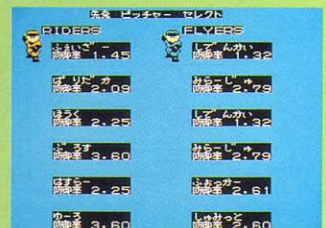
今回も前作と同様に、参加チーム数は２～６、試合数は１～26までの範囲で自由に設定できるようになっている。したがって、６チームで本格的な130試合のペナントレースを楽しむこともできるし、２チームで日本シリーズのような遊び方だってオーケーなのだ。

さて、今回の激ペナ２では、新たにペナントレース途中参加機能が加わっている。前作では、一度ペナントレースを始めてしまったら、もう新しいメンバーを入れることはできなかった。途中から急にやりたくなってしまっても、指をくわえてながめているしかなかったわけだ。でも、今回は違う。いつでも気軽に途中参加することができるようになっているのだ。気まぐれな人でも安心だね。

さて、まじめにペナントレースをプレイしようと思ったらかなり時間がかかってしまう。そんなときのために、途中経過をディスクや新10倍カートリッジに記録しておくことだって可能になっている。心おきなく楽しめるぞ。

⬆熱く燃え上がるペナントレースを実感できるのだ。

⬆ペナントレースの参加チーム選択画面。

⬆さあ、開幕第１戦のスタートだぞっ！

⬆投手の起用方法が重要なポイントだ。

ゲームバランスはどう？

さて、スピードアップしたといえば、ピッチャーの投げる球もイヤになっちゃうほどすごい。前作では、160キロのストレートでも簡単に見切ることができたんだけど、激ペナ２ではそうはいかない。とくに相手が速球派のピッチャーのときなんか、速い球が来るとわかっていても完全に振り遅れてしまうほどなのだ。たぶん、これまでの野球ゲームのなかでも最高速の部類に入るだろう。

このおかげで、投球術もグンと幅が広がった。前作ではほとんど使いものにならなかったスローボールも、今回は速球とのコンビネーションでじつに絶妙な効果を発揮してくれるのだ。

投球も打球もスピードアップしたおかげで、１試合にかかる時間もだいぶ短くなっている。前作では１試合平均で30分ぐらいかかっていたけれど、今回はなんと20分前後で終わってくれる。実際にプレイしていても、流れるようなテンポのよさがとても心地いいのだ。

と、ここまでスピードの点ばかり強調してきたけれど、読者のみんなが知りたいところはまだまだあるだろう。とくに気になっているのは、ゲームバランスあたりじゃないかな？

なーんて、もったいぶっていないで、しっかりと書きましょう。まだ、この記事を書いている時点では残念ながら完成バージョンを入手することができなかったので、あまり細かいことは言えないんだけれど、とりあえず開発途中バージョンのテストプレイをしてみたところではなかなかいい感触だった。野球ゲームで難しいのは、打球と送球、そしてランナーの走力とのバランスのとりかただろう。激ペナ２は、そこらへんがじつによく考えられていて、プレイしていてもあまり不自然さは感じさせないのだ。

細かいところを言うと、たとえば三遊間を転がるゴロのとき、前作では走力50から60くらいの選手でも内野安打になってしまったんだけど、今回はそうはいかない。かなりの駿足ランナーじゃないとアウトになってしまうのだ。ただ、フライが上がったときの打球の軌道がほんの少し気になったんだけど、完成版での修正を期待しよう。

⬆スピードアップで白熱した展開に！

⬆送球と走力とのバランスの取りかたが見事なのだ。

実戦ミニ中継だ！

早く激ペナ２をプレイしてみたいよー！　という読者の声に、なんとかして応えるすべはないのか、と考えた我々は、いろいろ考えたあげく誌上ミニ中継という形でゲームの雰囲気を伝えてみることにした。画面は開発中のものなので、細部が変更されるかもしれないから注意してね。

⬆まずは先発オーダーのセレクトから。選手数が野手14人投手６人に増えたので、より高度な戦術を立てることができる。

⬆ピッチャーの球が異常に速く、攻略はひと苦労だ。ファウルで粘って、疲れがたまるのを待つのが賢いパターンだろう。

⬆前作と違い、本塁打数20～30本台のバッターも豪快なホームランを放つ。より緻密なピッチングが求められるのだ。

TEAM EDIT MODE

激ペナといえばチームエディットを連想する人も多いだろう。前作でも一番人気が高かったこのモードであるが、今回はさらに一段とパワーアップしているのだ。

パワーアップしたといっても、エディットできるパラメータの種類が前作と変わっているわけではない。強いて変更点を挙げるとするならば、前作ではほとんど意味を持たなかったピッチャーの防御率のパラメータが、今回はスピードやスタミナ、変化球の切れの数値から、総合力として自動的に割り出してくれるようになったくらいである。

今回、改良されたのは、データの信頼性なのである。前作では、パラメータの違いによる選手の能力差がいまひとつはっきりしなかった。とくに問題とされたのはホームラン数。この数値が20〜30台の選手が、実際にホームランを打つことは皆無に等しかったのだ。

⬆細かい数値まで設定できるのがいいね。

そこで今回は、よりデータを重視して、よりパラメータに忠実な結果がでるようになっている。つまり、それだけシミュレート性が上がったわけなのだ。

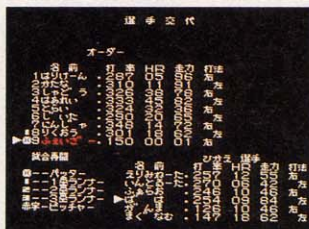
また、支配下選手数が野手14人に投手6人と増えたため、対戦相手によって、よりバラエティーに富んだオーダーを組むことができるようになっている。それに、ユニフォームの色までも自由に変えられちゃう、うれしいサービスぶりだ。

さらに、前作で作ったチームを無駄にしないために、激ペナ2用にコンバートする機能までついている。前作で使い込んだ思い入れタップリのチームが、激ペナ2の上でも大活躍してくれるのだ。細部までよく考えてくれてるね。

⬅バッターのエディット画面。早く使いたいね。

まだまだ盛りだくさん

激ペナ2のウリはほかにもたくさんある。そのひとつが、ファインプレー機能。すでにファミコン用の野球ゲームのうちのいくつかで採用されている機能なんだけど、MSXではもちろん初めてだ。実際に遊んでみればわかるんだけど、このファインプレー機能があるだけで熱中度がメチャクチャ高くなる。ヒット性の当たりをダイビングキャッチして、一塁で間一髪刺したときの気持ちよさといったら、もう最高なのだ。でも、あんまり多用していると、なんでもないゴロを後ろにそらしたりして、かえって損しちゃうときもあるぞ。

また、試合中の随所で見られるデモ画面も、質、量ともに前作以上のデキになっているのも見逃せない。とくにラッキー7のときに現われる、かわいいチアガールの応援は見モノだぞ。

さて、ホントはもっともっと書きたいことがいっぱいある。審判のストライク、ボールなどのコールがとってもリアルで聞きやすくなったとか、コンピュータの思考ルーチンが強化されたために、一人プレイのときでも手に汗にぎる興奮が伝わってくるとか、数え上げたらきりがないほどだ。

でも、残念ながら今月は誌面がつきてしまった。大変申しわけないんだけど、この続きは次号でバッチリ書くつもりだから、もうしばらくガマンしてほしい。それでは、来月号も最新情報をお届けすることを約束して終わりにしよう。

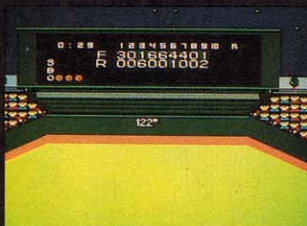
⬆広いグラウンドを自由に飛んでいく白球。野球はまさに国民的なスポーツだ。

⬆試合の途中にタイムをかけると……。

⬆選手の交替ができるようになっている。

⬆リリーフピッチャーのセレクト画面だ。

⬆ラッキー7には、かわいいチアガールが応援してくれる。それにしても、激ペナに出てくる人はみんなボタン顔だなあ。

⬆コンピュータも賢くなっていて、駿足の1番バッターは突然セフティーバントをしてくることがあるので注意しよう。

⬆熱戦もついにゲームセット。画面がホームベースからバックスクリーンへスクロールしていくのは前作と同じである。

⬆まだ開発中の画面であるが、試合結果はこのような形で表示される。今回は大敗してしまった。来月は借りを返すぞ！

対戦車ヘリコプターAH-64A登場

ガンシップ

さまざまな火器を搭載し、地表を這うように敵地深く潜行する、対戦車ヘリコプターAH-64Aアパッチ。実戦の興奮がそのままMSX上で展開されるのだ。

なりきってプレイしろ！

バラバラバラという、ローターが回転する低いうなりがキミを魅了する。さあ、与えられたミッションを遂行するため、コックピットに乗り込むんだ。ためらっているヒマはないぞ、軍隊では上官の命令に絶対服従だ。おまえたちヒヨッコどもを甘やかしておく余裕など我が軍にはない。ビビッてるやつは、今すぐ荷物をまとめて郷(くに)に帰っちまえ！

てな感じで、ついついのめりこんでしまうのが『ガンシップ』。シミュレーションゲームファン期待のソフトハウス、マイクロプローズジャパンのMSXソフト第１弾というわけだ。兵器マニアなら誰もが一度は操縦してみたいと願う、対戦車ヘリコプターAH-64Aアパッチを使った、超リアルなフライトシミュレーションなのだぞ。

操作はいたって簡単！　と、いいたいとこなんだけど、実際のアパッチと同じ装備を積むため、多少複雑になっている。でもヘリコプターを飛ばすといった基本的な作業は、カーソルキーだけでほとんどOK。〝右に急旋回して敵の後方につくぞ〟なんて自分の意志をコンピュータに伝えれば、後の面倒な作業は自動的に処理されるというわけだ。だからといって、急ブレーキをかけたり直角に曲がったりなんて、航空力学をハナっから無視したような動きはできないからね。ガンシップはあくまでもフライトシミュレーターなんだから。

⬅戦闘区域内のマップは、飛行中に切り替えて表示できる。自分とターゲットとの位置関係を頭にたたき込め。

アパッチが搭載できる兵器は４種類。まずはレーザー誘導型の空対地ミサイル、ヘルファイア。こいつはT-74やBMP-2といった装甲車両に威力を発揮する。そして赤外線誘導型の空対空ミサイル、サイドワインダー。その名のとおり機体の両サイドに装備する、アパッチ唯一の対空兵器だ。敵のヘリコプター、ハインドＤに対してのみ使用しよう。また、敵の地上施設や歩兵に対して有効なのが、空対地非誘導ロケット弾に30ミリ機関砲弾。ただし、どちらも弾の残量に注意を払うことが大切だ。

⬆これが空飛ぶ戦車の異名を持つアパッチ　ものものしい装備をしているね

攻撃は最大の防御なり、なんて言葉もあるけど、それなりの防衛能力がなくては実戦では生き残れない。アパッチが持つ防衛能力は自動のものと手動のものの２種類。通常は、自動赤外線妨害と自動レーダー妨害のスイッチをオンにすることで、ある程度の防衛能力は発揮される。けれども、しつような敵の追跡に機能が働かなくなることもあるぞ。そんなときはすかさず手動に切り替え、発火弾のフレアーや金属片のチャフで敵をかわすのだ。

もちろん、ヘリコプターの特性を生かし、敵のレーダー網につかまらないように低空を飛行するなんてことも大切。それには十分訓練を積み、アパッチを自由に操れるよう頑張ろう！

⬆ゲーム開始直後のメニュー画面。デューティの欄が訓練部隊になっている。

兵器の装備も訓練の一部なのだ！

アパッチにどんな兵器を積み、戦いに挑むか。それを決めるのもキミ次第だ。４種類の兵器や防衛兵器、そして燃料を、与えられた任務に応じて積み分けるというわけ。もちろん、できる限り多くの兵器を積めれば問題ないのだけど、アパッチ最大積載重量は実機に基づいて決められている。だから、待ち受けている状況を的確に予測し兵器を選択することが、重要なのだ。

⬆武器を搭載する前のアパッチだ。

⬆搭載した兵器が画面に表示される。

ターゲットを捕捉して撃破するんだ

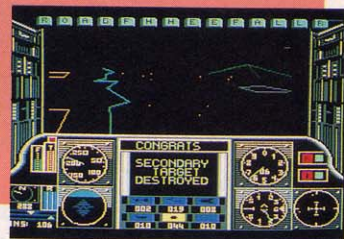
Congratulations! Mr.

いたぞ、正面だ！ 接近しろ

⬆マップ上に敵を確認すると、ターゲットと表示される。一気に接近するぞ。

⬆ターゲットをロックオン（目標固定）した。相手に応じて武器を選択しろ。

⬆ヒューンと弾が飛んでいって……やったー！　敵を破壊したぞ。やりぃ！

⬇敵をやっつけたよーん！　というメッセージが英語で表示されているのだ。

⬆一番目の目標はグリッド10×11の敵。次はどこでもかまわないから破壊しろ。

まずは訓練部隊に配属

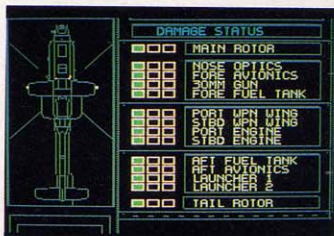
それでは、実際のゲーム展開を紹介していくぞ。まずはじめにやるのは、パイロット（つまりキミの名前）を登録すること。それが終わると練習モードに突入する。ここでのキミの所属は合衆国内での訓練部隊。ゆくゆくはアジアやヨーロッパでの実戦部隊に志願することもできるけど、まずはキミのパイロットとしての腕をじっくり磨く必要があるわけだね。

この練習モードの特徴は、敵からの攻撃は受けるけど、ダメージは一切受けないこと。撃墜される心配もなく、任務の遂行に全力を傾けることができるわけだ。だからといって、攻撃を受けてるだけじゃダメだぞ。しっかりと回避行動をとって、実戦でアタフタしないような技術と自信を身につけなくてはいけないんだ。

キミに与えられる任務は、〝××地点にある敵基地を破壊し、すみやかに帰還せよ〞といった感じのもの。アパッチへの兵器の装備は自動的に行なわれるけど、状況に応じてサイドワインダーを増やしたり、ヘルファイアを多く積んだり工夫しよう。そうした判断が的確にできることが、実戦配備への条件のひとつでもあるのだ。

実際に飛行してるときは、たとえそれが練習であっても、さまざまなことに気を配らなくてはならない。まずアパッチを無事飛ばすために、高度計、昇降計、対気速度計、水平計は常にチェックすること。目指す地点に確実に到達できないようでは、いつまでたっても訓練生止まりだ。また敵を捕捉したら、あわてずに適切な兵器を選択し目標をロックオン！　確実に撃破するのだ。

こうして任務をひとつひとつクリアーしていくと、次第に階級も上がり勲章も与えられる。そして実戦に参加するチャンスも出てくるぞ。月並みな言葉だが、キミの好運を祈る！

➡ダメージを受けるとゲージが赤くなる。

⬇夜間飛行なので視界も悪い。こんなときはレーダーだけが頼りなのだ。

与えられた任務を確実にこなしていくと、勲章が与えられ階級も昇進する。そして、いよいよ実戦へ参加する資格が得られるのだ。

TOTAL ACHIEVEMENTS

Your performance during training was superior, you receive the National Defense Service Medal.

⬆ここに勲章がたくさん並べば、キミは歴戦の勇士。でも、それまでは、ひたすら訓練あるのみだ。

DEBRIEFING OF Sgt DARE DARRELL

Your mission was an outstanding success. Your primary objective was annihilated. Your secondary objective was annihilated other enemies were virtually untouched.

MISSION SCORE 000030 pts
TOTAL SCORE 000040 pts

CONGRATULATIONS you have been promoted to Warrant Officer

⬅ひとつの任務が終わると、その評価が下される。まだまだヒヨッコだ。

➡目標は破壊したものの基地への帰還がダメ。

シミュレーション
- ■マイクロプローズジャパン
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■近日発売
- ■価格未定

RPG要素を含んだシューティングゲームが登場

アンデッドライン

UNDEADLINE

『アンデッドライン』は、T&Eソフトお得意のシューティングとRPGをミックスした痛快冒険アクションゲームだ。3人の勇者を操り、魔物にさらわれたお姫さまを救いだせ！

"結界"を封印せよ！

古代より、王国ジタンの歴史は戦いの歴史である。なぜなら、ジタンは6つの魔界との接点である"結界"で囲まれた地のため、そこからあふれだしてくる魔物により人々は苦しめられていたからであった。そこで、かつて偉大なる魔道士ロシュファは6つの"結界"に封印をほどこし、魔物を封じこめた。これにより王国の人々にようやく平和が訪れたのだ。

しかし時は過ぎ去り、先王ファーレンハイトの時代に無能な魔道士たちが、その封印を破ってしまったのだ。人々は懸命に魔物たちと戦ったが、次々に現われる魔物に、消耗した軍勢は抵抗する術もなく敗走を続け、国王ファーレンハイト2世が病に倒れてから兵を率いていた王妃アルテアも魔物に捕らえられてしまったのだ。

"結界"の影響がジタンの城にまで及んできたとき、3人の若き勇者が王妃アルテアを救うためついに立ち上がった……。

プレイヤーは戦士、魔道士、忍者とそれぞれ職業の違う3人のなかから1人を選び、"結界"を封じる6つのロシュファの魂を奪い返すことが目的となる。

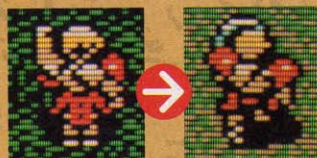
ストーリーは一見RPG風だけど、ゲームの構成は純粋な縦スクロール型のシューティング。それもかなりハードな味付けだから、アクション好きの人には満足してもらえるんじゃないかな。

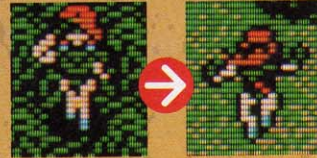
⬆コンフィギュレーションモードでは、難易度、オート連射などの設定もできる。

⬆グラフィックの美しさは、さすがT&Eソフト。気合がはいってるでしょ。

3人のキャラクターを使いこなして魔物を倒せ!!

プレイヤーは3人の勇者のなかから1人を選ばなければならない。3人はおのおの秀でた能力を持っているので、それぞれの特徴を活かしつつ自分にあった勇者を選ぼう。選んだキャラクターによって攻略方法も変わるから、一度そのステージをクリアーさせたら今度はまた別のキャラクターで、という遊びかたもできる。まさに一本で3度おいしいソフトなのだ。

⬆キャラクターセレクト画面。キャラクターのデータセーブもできるぞ。

⬆戦士レオンの特徴は、3人のなかで一番攻撃力が高いことだ。剣での攻撃を得意とし、盾を前面にだして敵の弾をはね返すことができる。オールラウンドに使える便利なキャラクターといえるだろう。

⬆魔道士ディノは、MP(魔力)の値が高い。火炎弾などの魔法系の攻撃を得意とし、姿を消すことで障害物以外のあらゆる攻撃を受けつけないという特殊防御を持つ。ただ、スピードが遅いのがタマにキズ。

⬆忍者ルイカはAG(機敏さ)が高く、スピードが3人の中でもっとも速い。攻撃力は低いけど、初心者には扱いやすいキャラクターだろう。シュリケンを使い、ジャンプで敵の攻撃をかわす能力を持つ。

SSS（ステージ・セレクション・システム）導入

シューティングゲームには、いわゆる"カベ"が用意されていることが多い。つまり、新しいステージになって難易度があがったとき、プレイヤーがまだそのレベルに追いついていないためにクリアーできなくなる状態になってしまうことだ。

これを防ぐため、『アンデッドライン』ではSSS（ステージ・セレクション・システム）と呼ばれる新方式をとっている。このゲームは全7ステージで構成されているんだけど、この中の6つのステージ（草原、墓場、廃墟、岩山、洞窟、地下水路）の順番を気にせず、好きなステージからプレイできるようにしているのだ。謎の最終ステージはどこにあるのか？

⬆ステージ選択画面。どの順番でクリアーするかは、プレイヤーしだい。

⬆クリアーしたステージは、このようにひとめでわかるようになっている。

アクションか、RPGか!?

『アンデッドライン』は一見普通のシューティングに見えるけど、中身はやっぱりT&Eソフトらしく、いろんなアイデアがいっぱいつめこまれている。まず目をひくのが、ステージの順番を自由に決定することができるSSS（ステージ・セレクション・システム）を採用したことだ。詳しくは上のコラムを参照してもらえばわかるけど、プレイヤーの自由度を高めようとしている親切さがうれしいんだよね。

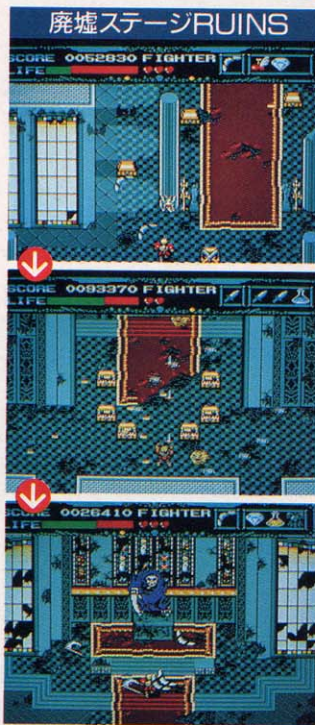
また、冒険を重ねることでキャラクターが成長していくという、RPG的要素もある。これによって、苦手なステージはキャラクターが強くなるまで後回しにしておいたりという、戦略性の要素も必要になっているんだ。

聞くところによると、このゲームの総指揮をしているのは、あの内藤時浩氏とのこと。もちろん、評判の良かった『ハイドライド』シリーズでつちかった内藤氏の数々のノウハウが今回でも随所に活かされているから期待できそう。ドラマチックなオープニングシーンや、MSX-MUSIC対応のノリのいいBGMも要チェックのゲームだ。

⬆レベルが上がると、自分の好きなパラメータをひとつ上げることができるぞ。

アクション
■T&Eソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■7月22日発売
■価格6,800円［税別］

ステージを少しだけ紹介

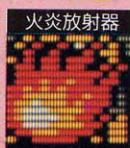
廃墟ステージRUINS

⬆教会の廃墟みたいなこのステージは、背後から襲ってくる敵の攻撃が厳しい。

岩山ステージROCKS

⬆岩山のステージには触れるだけでダメージをくらってしまう熔岩地帯がある。

宝箱にはイイものが隠されているのです

各ステージのあちこちにある宝箱には、さまざまな武器やアイテムが入っている。これを取ることでキャラクターたちはパワーアップしていくわけだ。特に武器は同じ種類のものを取り続けることで最高6段階まで強化されるから、その場の状況に合ったものを使っていこう。また、ある特定の地点に撃ち込むと隠れ宝箱や、経験値をアップさせる妖精などが現われたりもする。

武器

斧（オノ）
火炎放射器
アイス
投げナイフ
ブーメラン
精霊
アイテム

傷薬
⬆体力を回復する（毒薬もある）。

ダイナマイト
⬆画面上の敵を一瞬にして倒す。

ウイングブーツ
⬆移動スピードがアップする。

鎧
⬆バリア（？）の代わりになる。

？マーク
⬆何が入っているのかは、秘密。

妖精
⬆経験値が1コ上がるのである。

ひとり遊びが好きな人へ

銀河 GINGA

ヒマな人はもちろん、忙しい人でもこのソフトを前にしたらもうたいへん。徹夜を覚悟し、一生おつきあいするぐらいの気持ちでプレイしなくちゃね!!

⬆ねっ、ねっ、おもしろそうでしょ。なんだかピンとこない？ じゃあ実際やってみて。

カード&パズルゲーム

アクションやシューティングは、どちらかっていうと男の子向きという感じがするけど、パズルゲームやカードなどのひとり遊びは、女の子のほうが夢中になりやすいのではないだろうか。編集部でもふだんゲームをしない女性が本気でプレイしているのは、たいがいパズルゲームだったりする。これは、お手玉とか折り紙といったひとり遊びが、もともと女の子の遊びであったからなのかもしれない。

この『銀河』は、ひとり遊びの大好きな女の子なら卒倒するかもしれない、とってもぜいたくなソフトなのだ。麻雀やトランプゲーム、それ以外のいろいろなひとり遊びのゲームが、なんと全部で24種類も入っているからだ。

どのゲームもルールは簡単だけどやってみると夢中になるのは必至だ。まず、麻雀ゲームが6種類。レイス、マシーン、プレッシャー、ペアーズ、ゴースト、ガンエリアが収められている。もちろん麻雀のルールを知らない人でも遊ぶことができるようなものばかりだ。

トランプゲームは12種類。クロンダイク、キャッスルなどのポピュラーなものから、オリジナルのものまでぎっしり。そして、そのほかのひとり遊びも6種類入っている。こちらはチェスや将棋の駒を使ったパズルゲームなど、とにかくバラエティーに富んでいる。

実際にプレイしてみないとわからないものもあるから、ぜひやってみて！ もちろん男の子もね。

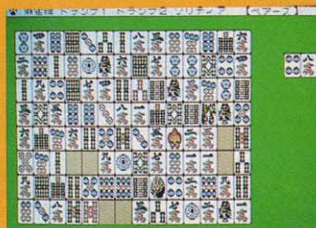
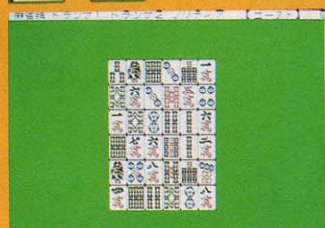
テーブルゲーム
- ■システムソフト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格6,800円[税別]

トランプゲーム

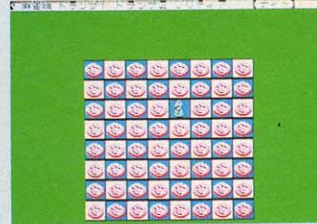
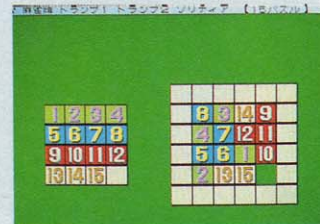
⬆一番上のカードと下に並べた5枚のカードの中に同じ数のカードがあれば取れる。7列のカードをすべて取るのが目的。

⬆24枚の場の中で同じ数のカードが隣接していれば、取ることができる。ペアにならないカードが残るとゲームオーバー。

⬆表を向いている場のカードを赤黒交互に大から小へ重ねていく。そして各マークごとに場の上にAからKまでを並べる。

麻雀ゲーム

⬆全部の牌を裏返せば上がり、とルールはいたって簡単。しかし、裏返した牌と同行同列にある同種の牌が、すべて同時に裏返ってしまう。ど、どうしよう。

⬆ペアーズという名の通り、2枚の牌を2組作り、画面上にあるすべての牌を取り去るゲームだ。ペアにするのは隣接していれば縦、横、斜めどれでもよい。

そのほかのゲーム

⬆なんか懐かしいでしょ、これ。右のパネルフィールドをスライドさせて左のフィールドと同じ並びにするのだ。フィールドの並び方は次々と変わっていくぞ。

⬆将棋の駒を使ったひとり遊びだ。上の駒の位置と同じになるように、下の駒の位置を動かしていく。もちろん駒の動きは将棋の動きと同じになっているぞ。

与えられた時間は1週間!

アグニの石

なんと1週間内に宝石を盗み出す、期限つきのアドベンチャーゲームが登場。時間とともに状況がリアルに進行していき、ハラハラドキドキの連続だ!

⬆町での情報収集はおもに相棒ピピンの仕事。

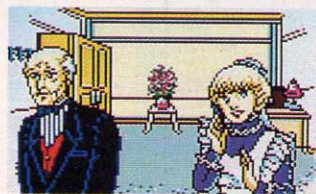
アグニの石を盗み出せ

舞台となるのはアメリカの片田舎、ライツバーグという町。この町のケアンズの屋敷に、〝アグニの石〟と呼ばれる真紅のエメラルドが隠されているという。今そこに、噂を聞きつけてやって来たふたりの男がいた。そう、ふたりは売り出し中の泥棒コンビなのである。

ふたりのうちひとりは町での情報集めをし、もうひとりはケアンズ家の臨時運転手として雇われることになった。目的はもちろん、屋敷の中を探索したり、家族や雇い人たちから情報を集めて、宝石のありかを見つけることだ。

⬆どろぼうコンビが打ち合わせしている。

しかし、その期間はたったの7日間。その間に見つけだせなければ、ゲームオーバーになってしまうのだ。7日間といっても当然ゲームの中の時間だが、ゲームの中にはちゃんと朝、昼、夜といった時間の観念があり、しかも食事や睡眠などの行動によっても流れが大きく変わってくる。つまり、実生活と同じように動いているわけ。

また、屋敷内にいる9人の人間は毎日決められたスケジュールで生活しているので、それに沿った行動をしていかないと情報を聞き逃してしまったり、場合によってはクビにされることだってある。ましてや期限がはっきり決められているわけだから、少しでもムダな行動は避けなければならない。

⬆屋敷で働く執事とメイドのリンダだ。

それにはやっぱり登場人物のスケジュールをしっかり把握しておくことが大切なのだ。もちろん自分のスケジュールもきちんと立てておかないと、あっという間にゲームオーバーということになるぞ。

⬇車庫には車が2台あるぞ。ガソリンは忘れずにチェックしておくこと!

アドベンチャー
- ハミングバードソフト
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 発売中
- 価格7,800円 [税別]

画面の説明

このゲームでは、部屋の中に入ったときや人物と会話をしているときなどの通常時の画面と、廊下などを歩いているときの移動モード時の画面がある。

移動モード時の画面では、屋敷の1階と2階の見取り図が表示されるので、移動するときはこれを見ながら進んでいこう。3Dウインドーも同時に表示されるから、臨場感も増すのだー。

MAPウインドー
ケアンズ家の屋敷は2階建て。ここに1階と2階の見取り図が表示されるのだ。

3Dウインドー
廊下などを移動するときは、この3Dスクロール画面も一緒に見ながら進もう。

メインウインドー
主人公が現在見ている景色や人物だ。なかなか美しいグラフィックでしょ?

コマンドウインドー
コマンド選択方式だ。場所や状況によって、使えるコマンドは変わってくる。

メッセージウインドー
状況説明や登場人物との会話などが、ここに表示される。ちゃんと日本語でね。

インフォメーションウインドー
期限つき、ということで一番気にかかる日付や時間が表示される。そのほか体力、集中力、所持金も表示される。

お待ちどおさま、J.B.ハロルドが帰ってきたぞ!

D.C.コネクション

J.B.ハロルド#3 愛と死の迷路

熱狂的なJ.B.ファンの人も、そうでない人も注目！ハードボイルドな気分に浸りたかったら、これです。ウソをついてるのは誰だ!? そして真犯人はっ？

➡これがタイトル画面。ね、キレイでしょ。でも、今月号で使用している画面写真はすべて開発中のものなのです。完成画面は来月号でね。

人気シリーズ最新作!

アドベンチャーゲームファンに圧倒的な人気を誇る、J.B.シリーズの最新作『D.C.コネクション』がいよいよ登場。今回は、J.B.が青春時代を過ごした地、ワシントンDCを舞台に、リバティタウンの警察署長、ウォルター・エドワーズ殺人事件の謎を追う。

今回の見どころは、前作までにほんの少ししか明らかにされていなかったJ.B.の人物像が、けっこう見えてくるところかな。J.B.の大学時代の友人や、父親の友人などから昔話が聞けるぞ。それから逃走中の凶悪犯が警官に向かって撃った銃弾に当たって死んでしまった、J.B.の恋人、ジャクリーヌに関するコメントもたくさんある。

⬆自分は父を殺していない、と言いつつもあまり協力的でないフレデリック。

エドワーズ署長殺人の容疑者としてワシントン市警が逮捕したのは、なんとエドワーズ署長の長男、フレデリックだった。そーんなバカなっ！　この事件にはFBIが関わっているとの噂もあるし、なにか不審な空気が漂っている……。もうワシントン市警なんかにまかせておけない！　そこでJ.B.の出番がまわってきたのだ。

最初から移動できる場所は限られているけれど、捜査が進むに従ってどんどん増えていく。最終的にはかなりの数になるハズ。でもワシントンDC全体を3つの地区に分け、それぞれのマップが表示されるので、とっても見やすい。

J.B.の滞在しているホテルの部屋では電話をかけたり、あっ、逆にかかってくることもある。とにかく、この部屋には定期的に戻ってきて、休憩がてらに情報をまとめながら、じっくりと取り組んでほしい。早く先が知りたい気持ちはわかるけど。

⬆ワシントンD.C.の名所も出てくる。観光案内もしてくれるってわけだ。

⬆仲間ができると、関係者の尾行もしてくれる。持つべきものは友だちだね。

定評ある美しいグラフィックや奥深いストーリーにも磨きがかかった、決して期待を裏切らないゲームであると断言してしまおう！

アドベンチャー
■リバーヒルソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■7月下旬発売予定
■価格8,800円[税別]

⬆ジョンは昔からの知りあい。当然ジャクリーヌのことも知っている。

J.B.の経歴といっても、父親も刑事であったということ以外は、前作までにコメントされていなかった。今回は、昔のJ.B.を知っている人物が多いので、J.B.の過去や素顔をかいま見ることができる。やっぱり主人公に魅力があると、興味がわいちゃうよね。

⬆このマックスウェルは、J.B.の父についてもよく知っている人なのだ。

3号めのスペシャルが出たぞ

ディスクステーションスペシャル 夏休み号

春号があって、初夏号とくれば、次は夏休み号だよね。スペシャルっていうのはいわば増刊号のことだけど、最近はこの増刊号も定期的にリリースされる傾向にある。でも内容がおもしろいからそういうのは大歓迎だよん。

⬆スペシャル春号で大好評を得た『ランダーの冒険』の第２弾なのだ。

➡ぎょうぎょうしいタイトルのこのゲームも、オリジナルのアドベンチャーだぞ。

楽しいオリジナルが2本

ディスクステーションは基本的に偶数月に発売されているわけだけど、この夏休み号のようなスペシャル号を入れると、ほとんど毎月発売されていることになる。すごいっ。しかも毎号充実した内容で、あっと驚く低価格。これは買わなきゃ損というものだ。

さて、今回の内容を見てみると、まず、先取りプレイが１本。これは、Ｍマガの今月号でも紹介しているスタジオ・パンサーの『神の聖都』だ。ひとりの若者が消息不明の恋人を捜すため、アガルタと呼ばれる町へ乗り込む、という近未来アドベンチャーゲームだぞ。

オリジナルゲームのほうも、絶好調。スペシャル春号に収録されていた『ランダーの冒険』の第２弾と、『サムライキング・メガスオンＺ』の２本が入っているのだ。『ランダーの冒険２』は宇宙を舞台にランダーが暴れ回るドラクエタイプのRPG。前作をプレイした人なら、あのかわいいキャラクターが再び登場するのを今か今かと待っていたのではないかな。

そして、メガスオンＺのほうは、侍王と邪神王の戦いが現代の日本を舞台にくり広げられるアドベンチャーゲーム。リアルなアニメーションと効果音には、目を見張るものがあるのだ。２本ともディスクステーション第５号に予告編が収録されていたから、知っている人は多いはずだよね。

とまあ、いつも盛りだくさんの内容でけっしてユーザーの期待を裏切らないディスクステーション、すでにキミのスケジュールには発売日が書き込まれているかもね。

先取りプレイは？

⬅今回先取りプレイのできるゲームはこれ！　スタジオ・パンサーから８月上旬に発売される『神の聖都』だ。

アプリケーション
- コンパイル
- MSX2・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- ７月８日発売
- 価格3,880円［税別］

ランダーの冒険2

前作と違う点は、舞台が宇宙になったこと、魔法や経験値が存在しないこと、イベントやダンジョンの数が増えたこと、戦闘シーンにアニメーションを採用したこと、などいろいろある。そして、なによりうれしいのがスクロールが高速に動くようになったことなのだ。

⬆かわいいキャラクターが宇宙を舞台に冒険していくRPGだ。おもしろいぞ。

⬆ほかにもユニークなキャラクターがたっくさん登場するんだぞ。わーい!!

サムライキング メガスオンZ

物語は、中学３年生の少年、義孝の前に奇怪な魔物が現われたことによって始まる。しかも、その魔物は義孝にしか見えないのだ。

別の空間からやってきた、侍王と邪神王の伝説に巻き込まれていく義孝の運命は？　アニメーションを駆使したすばらしいゲーム!!

⬆事件はある日のつまらない授業中に起こった。義孝の目の前に魔物が……。

⬆これが義孝を襲う魔物だ。いったい何をしゃべっているのかわからなーい。

プロ野球の監督って、けっこうシビアな職業なのだ!!

野球道

誰でもいちどはやってみたいプロ野球の監督。そんな夢をかなえてくれるのが『野球道』だ。はたしてキミは、チームを優勝へと導くことができるのか!?

⬆軽快なBGMといっしょに出てくるタイトル画面。画面はすべて開発中のものです。

名監督を目指すのだ！

いまや野球シーズンたけなわ。学校や職場で必ずといっていいほど話題になっているし、MSXでも野球ゲームが高い人気を保っているね。みんな野球が好きなのだ。

そこへ登場したのが、この『野球道』。キミがプロ野球の監督としてチームの指揮をとり、優勝を目指して日夜戦うという本格的な野球シミュレーションだ。

⬆いろいろな初期設定を、ここで行なう。

監督の任期は最長５年。まず最初は、全部で13チームある中から自分の好きなチームを選ぶところから始まる。そして、自分のチーム以外の５球団を選んでリーグを構成するのだ。そのあと、選手の能力を把握して、キャンプで弱点を補強してシーズン突入となる。

シーズンに入ってからが、監督のウデの見せどころ。先発メンバーを考えたり、バントや盗塁などの作戦を立てるのはもちろん、試合以外でも、新聞記者とのつきあいや体調維持、選手の特訓など、やらなきゃいけないことがたくさんある。監督業もラクじゃない。

シーズンが終了して、２年連続Ｂクラスだと監督を解任されてしまう。そうならないためにも、戦力アップのトレードを行なったり、ドラフトで有望な新人選手を獲得しなければいけない。それには、選手を見分ける判断力やクジ運が影響してくるのだ。こんな細かいところまで忠実にシミュレートされているから、ホントの監督になった気分が味わえるといえる。

⬆試合はテンポよく進んでゆくのだ。

⬆投手交代や代打のタイミングが難しい。

シミュレーション
- 日本クリエイト
- MSX2・2DD（TAKERUのみで販売）
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 8月中旬発売予定
- 価格未定

シーズン終了後は天国、それとも‥‥

プロ野球は、結果がすべての世界。成績がよければ名監督、優勝請負人などと持ち上げられ、ダメだとすぐにクビになってしまうという、シビアなものだ。

野球道での監督の任期は、最長で５年。もちろん、成績が悪ければ解任もありうるからノンビリしているわけにはいかない。シーズンが終わって成績が振るわなかったら、トレードやドラフト、キャンプなどで戦力アップを図って、次のシーズンに優勝を目指そう。

キミの監督としての能力やウンが試されているといえよう。

89年10月10日（火）
日刊スポポ
優勝
V1達成!
胴上げ
日刊スポポ
発行所

⬆念願のV1達成を報じるスポーツ新聞。130試合を戦って手に入れた優勝だ。

⬆➡5年間の任期を終えて退団したり、成績が不振で解任されてしまうと、こんな画面が出てくるのだ。

リップスティック・アドベンチャー

たくさんの美女を相手にウハウハしながら、事件を解決していくのがこの『リップスティック・アドベンチャー』だ。主人公はキミ。最近ヒマで事件依頼がない探偵だ。そんなある日、大富豪から電話がかかってきた……。

⬅⬆左は家宝が盗まれた密室状態の書斎、上はその家宝と嵐山が写っている写真だ。宝石がちりばめられた時価数十億円もするものだ。

女の子がいーっぱい!!

本格的なアドベンチャーに、アダルトな味をたっぷりプラスしたのが、この『リップスティック・アドベンチャー』。エッチな気分に浸りながらプレイできる、男の子にはうれしいゲームだ。

それでは内容を紹介していこう。主人公は私立探偵となったキミ。ある日、事件の依頼もなくヒマでボーッとしていたところに電話が鳴った。高校2年生の音美からだ。彼女は〝聖・白鳥学園〟に通っていて、〝美少女探偵倶楽部〟の部長をやっている。ゴチャゴチャとうるさいのが欠点だが、意外に役立つこともあるから、そう邪魔者扱いもできない。やっと彼女の電話が終わったとき、再びベルが鳴った。大富豪の嵐山権造からだった。

彼の話によると、嵐山家の家宝が盗まれたというのだ。どうしてもそれを取り返してほしいという依頼だ。さっそくキミは嵐山家へと向かう……。

これがゲームのオープニングで、この先いろいろな女性たちと出会い、一生懸命くどきながら、事件を解決していくのであった。

密室で盗まれた家宝……

➡嵐山御殿と呼ばれる豪邸だ。

嵐山家についたキミが最初に出会うのが、メイドの静香。彼女の美しさに思わず仕事を忘れそうになってしまう。やっとの思いで、応接間にとおされた。そこで嵐山から、盗難のあった日のことを詳しく聞いた。

密室から盗まれた家宝 はたして結末はどーなる!?

そして、嵐山家の美しい5人のメイドたちに聞き込みを行なったり、嵐山家の防犯設備を請け負っている津軽防犯株式会社を調べたりしてゲームを進めていくのだ。

⬆嵐山家に防犯装置を設置した竹内だ。

ところでこのゲームは、グラフィックが全部で103シーンも用意されている。だけどただのアダルトソフトとは違っていて、イージーに女の子が脱いでくれてエッチできると思ったら大間違い。ちゃんと事件を解決しなければならないのだ。さあ、ガンバロウ!!

アドベンチャー
■フェアリーテール
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中(TAKERUのみで販売)
■価格6,800円[税込]

美しき5人のメイドたち

嵐山家には、住み込みで働いているメイドが5人いる。みんなとっても美しく、またちょっとアブナイ感じなのだ。なにもそんな姿で仕事しなくてもイイじゃん、と思うほど肌を露出させながら働いているのだ、これが。

こうなりゃ、お友だちになりたーいというわけで、いろいろとお話ししたり、くどいたりするんだけど、どーもうまくいかない。「御主人様ほど理想の人はいません」なんていわれて全然相手にしてもらえないのだ。どーなってんの?

静香

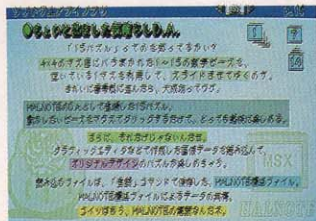
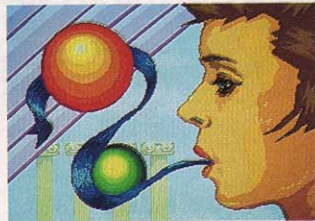
キラリとセンスが光るディスクマガジンだ

LAB Letter 第2号

HALNOTEの登録ユーザーだけに、DM(ダイレクトメール)形式で販売されるディスクマガジンの『LAB Letter(ラブレター)』。その第2号が、間もなく発売されることになったのだ。

創刊号の情報がMマガに掲載されてから、HALNOTEのユーザー登録者数がグンと増えたという、いわくつきのソフトがLAB Letter。アプリケーションのバージョンアップができたり、面白いゲームが入ってたり、さらにはHALOSの内部解析まであったり。ただ読むだけでなく、実際に使って便利っていうソフトがたっぷりつまっていたことが、人気の秘密。その第2号というんだから、これはもう、思いっきり期待してしまおう。

今回チェックしたいのは、新設されたLAB Letter House。これはクイズ、ギャラリー、スーパーユーザー度チェックの3つにわかれている。どれもとってもポップな画面表示で、HAL研究所のセンスの良さが光っているぞ。

好評のHALOS解析にはサンプルプログラムも登場。実例を交えて、わかりやすく解析してくれるわけだね。また、HALNOTEの賢い使い方を教えてくれるHow to useのコーナーや、ソフトウエアライブラリの15パズルなど、楽しくてためになる企画も目白押しだよ!

⬆ダルマの絵で15パズルできるんだよ!

⬆とにかく色がキレイなギャラリーの絵。

アプリケーション
- ■HAL研究所
- ■MSX2・2DD・要HALNOTE
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■近日発売(限定販売・通販)
- ■価格3,300円(送料・税込)

ハイパービジュアルアドベンチャー!

神の聖都

フルアニメーションを盛り込んで、登場人物が口をパクパク。会話の途中で場面が変わったり、グラフィックと効果音の同調が頻繁に行なわれたりと、ビジュアルに凝ったアドベンチャーだ。

1990年8月8日午後8時、横浜の関内を中心とした地域に、突然大異変が起こった。一夜のうちに都市は崩壊し、死傷者、生存者ともに行方不明となってしまったのである。しかし、政府は生存者の存在を否定し、調査を打ち切って、その地域を隔離分断することを決定した。やがて無法地帯と化したその地域には、監視の目をすり抜けて逃亡者たちが侵入し、自分たちの町を作りあげた。そして、いつしかその地域は〝アガルタ(エデン)〟と呼ばれるようになった。

以上のようなストーリーをもとに、主人公の勇樹が異変によって消息を絶った恋人、由加利を捜すためにアガルタへ向かう、というアドベンチャーが『神の聖都』だ。

タイトルは聖都と書いて、まち、と読む。ゲームを終えたときに一本の映画を観たような満足感をユーザーに持たせたい、とのコンセプトによって制作されたという。てな話を聞いてしまえば、期待しないわけにはいきませんよねー。

⬆恋人を捜すために戦う主人公、勇樹。

⬆これはどう見ても人間ではなさそうだ。

アドベンチャー
- ■スタジオ・パンサー
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■8月上旬発売
- ■価格9,800円[税別]

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は6月14日現在のものです。

7月発売のソフト

発売日	ソフト
7日	●信長の野望・戦国群雄伝　光栄 MSX2/2DD/9,800円
8日	●ディスクステーションスペシャル夏休み号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
10日	●韋駄天いかせ男3-戦後編-　ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円
21日	●アークティック　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
22日	●夢幻戦士ヴァリスII　日本テレネット MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
22日	●アンデッドライン　T&Eソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
上旬	●MID-GARTS Side.B　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
上旬	●ガルフストリーム　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
中旬	●GAUDI　バルセロナの風　ウルフ・チーム MSX2/2DD/9,800円
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
下旬	●D.C.コネクション　リバーヒルソフト MSX2/2DD/8,800円
下旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円(予価)
下旬	●シンセサウルスver.2.0　BIT² MSX2/2DD/7,800円

8月発売のソフト

発売日	ソフト
4日	●トワイライトゾーンIII　グレイト MSX2/2DD/7,800円
4日	●楽園の天使たち　グレイト MSX2/2DD/7,800円
8日	●ディスクステーション6号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
21日	●A列車で行こう　ポニーキャニオン MSX2/ROM/7,800円
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
下旬	●プロ野球 ファミリースタジアム　ナムコ MSX2、MSX2+兼用/ROM/7,800円
下旬	●ビバ　ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円
下旬	●野球道　日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売) MSX2/2DD/7,700円(予価)
	●THEプロ野球 激突ペナントレース2　コナミ MSX2、MSX2+兼用/ROM/6,300円
	●グラフサウルス　BIT² MSX2/2DD/9,800円

9月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャル秋号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
21日	●ウルティマII　ポニーキャニオン MSX2/2DD/7,800円
上旬	●シルヴィアーナ　パック・イン・ビデオ MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円(予価)
	●ROGUE ALLIANCE　スタークラフト MSX2/2DD/9,800円

10月発売のソフト

発売日	ソフト
7日	●ディスクステーション7号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
下旬	●ホラーA・D・V(仮称)　グレイト MSX2/2DD/6,800円
	●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
	●クリムゾンII　スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定

11月発売のソフト

発売日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャル晩秋号(仮題)　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
下旬	●アレスタII　コンパイル MSX2/2DD/価格未定

12月発売のソフト

発売日	ソフト
	●シューティングプロ(仮題)　グレイト MSX2/2DD/7,800円

発売日未定のソフト

発売日	ソフト
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)
	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円
	●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価)
	●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ　マイコン　システム MSX2/2DD/7,800円
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/価格未定
	●センターコート　ナムコ MSX2/2DD/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/2DD/価格未定
	●パイレーツ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●サイレントサービス　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●DISTRACTION 白と黒の伝説　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/価格未定
	●エストランド物語　イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定
	●火星甲殻団(仮題)　アスキー MSX2/2DD/価格未定
	●銀河英雄伝説　ボーステック MSX2/2DD/8,800円
	●ドラゴンスピリット　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●ワルキューレの冒険II　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●ロードス島戦記　ハミングバードソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円
	●テトリス　BPS MSX2/ROM/6,800円(予価)

もうすぐ発売されるぞ!

BIT²のミュージックソフト『シンセサウルス』のバージョン2.0が発売されるのだ。前作よりもグラフィックが美しくなって、楽譜の入力が簡単になってるとか。早く試してみたいね。

ポニーキャニオンからは、シミュレーションゲーム『A列車で行こう』が8月に発売予定だ。とってもスケールの大きい、やりがいのあるシミュレーションなのだ。楽しみに待ってよう!

⬆ミュージシャンきどりで遊んじゃえ!

⬆これが『A列車で行こう』の画面だ。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

あっ、こら！ 文章が多いからって、飛ばして読んではいけません。これはソフトウエアレビューといって、ゲームを鋭く批評する格調高ーいコーナーなんだぞ!!

戦うばかりを目的としないのがいいな

ディガンの魔石

かつて、こういうタイプのRPGがあっただろうか？ いや、ない！ 断言してしまいます。今までとは違った楽しみ方がいろいろできちゃうんだから!!

ちかごろ私は本を読まなくなったなーと思う。これは、とってもよくない傾向だ。自慢じゃないけど私は以前、かなりの読書家（！）であった。それも、ジャンルを問わず（もちろん興味のないものは読まないけど）、広範囲に乱読していた。高校生のころ、うちの母は2階にある私の部屋の床が、本の重みで抜けるのではないかと本気で心配していたぐらいだ。

とにかくひまさえあれば、というより、むりやりひまをつくって読みまくっていたのだ。それが今では寝る前にぱらぱらっとページをめくり、何日もかかって1冊読み終えるといった具合。

私は思う。忙しいから本が読めないというのは理由にならないのだ。その気になれば時間などいくらでもつくれるものだ。同じように、恋人が忙しいから会えないよ、というのはウソだ。それは会う気がないのよね。本当に会いたいと思う人になら、死ぬほど忙しくったって、よっぽど遠く離れていない限り会う時間ぐらいつくれるものよ、まったく。だからね、もしもキミのおつきあいしている人が、時間がないという理由で会ってくれないのなら、それはきっとキミに会う気がないのだと思います。

⬆ああ、なんて美しいグラフィック！ でもやっぱりアニメーションしてほしかった。

あれれ、何の話でしたっけ？ ああ、そうそう『ディガンの魔石』でしたね。え？ 違ったかしら、まあいいわ、同じようなものだから。何が同じかというと、えーと、そう、ディガンの魔石を解き終えると、本を1冊読んだくらいの充実感はあるだろうってこと。むりやりこじつけてる、という声が聞こえてきそうですが、話を進めてしまいましょう。

私がレビューに登場するのは、3月号の『ラスト・ハルマゲドン』以来、5ヵ月ぶり。その間いったい何をしていたかというと、いうまでもなく、ディガンの魔石と格闘していたわけだ。ラスト・ハルマゲドンとは相当長いおつきあいをさせていただいたけど、今回もなかなか壮絶なものであった。ただ、ディガンの魔石の場合は時間をかけて解いていく、という性質のものではないから、その点での苦労はまったくなかったですけどね。

ガデュリンに住む民族いろいろ

ガデュリンの世界は、地球と同じようにいろいろな国に分かれていて、それぞれに住んでいる民族も違う。各民族は外見上も異なるけど、性格や習性にもかなりの違いがある。旅を続けていく途中で仲間に加えたり、情報を聞いたりすることも多いので、各民族の特徴をよく知っておくことが大切だ。

オロ

ディノが生まれ育った国、オロ。ここで生活している民族は、全体的に地球人によく似ていて、顔は東洋人に近い。性格は、温和で礼儀正しいのが特徴。素朴で信心深く、ガヴァナーを至上の神として崇めている。

マイヨール

魔法を使えるマイヨール人には種族差別があり、いくつかの身分制度が確立している。なかでも一番魔法の進んでいる種族がラヴィン族で、族長はカロン。他人に干渉されるのを最も嫌い、孤独を好むのが特徴だ。

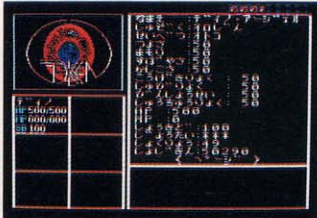
エウラドーナ

妖精の国エウラドーナに住む民族は、リリファに代表されるように、外見は美しいがとっても気まぐれで好奇心が強い。他人の都合を考えないので、トラブルが絶えない。美しいものを集めるという趣味がある。

結論からいって、とても出来のいいゲームだと思う。初めはちょっと暗そうなイメージがあったんだけど、進めていったら今までのRPGとはだいぶおもむきが違っていて、なんだか新鮮な感じがしたんだわー、これが。

違っている点というのは、まず全体的にアドベンチャーの要素が強いということ。ふつうRPGといったら、モンスターと戦って経験値やお金をためていくよね。ところがこのゲームの場合、経験値というものが存在しない。代わりに、パラメータがその役割を果たしているわけ。それに、モンスターと戦うということ自体それほど重要な意味をもっていないのだ。なんと、イベントのとき以外はまったく戦わなくても、エンディングにたどり着くことができたりもする。それじゃあRPGとはいえないじゃん、と思うでしょ？　ところがね、実際プレイしてみると、やっぱりRPGだったんだよね。理由はうまく説明できないんだけど、やってみればわかるってやつかしらね。

⬆この門番さー、からだのバランスがとってもヘンだわ。人はよさそうだけどね。

パラメータに注意！

⬆経験値がないかわりに、常に気をつけておきたいのがパラメータ。規則正しい生活をしていないと、すぐに影響がある。

私も初めは今までのRPGの要領で進めていたから、とにかくモンスターと戦って武器防具やアイテムを揃えなければと思っていた。ところが、いざ外に出ようとしても条件が揃っていないと出ることができない。移動のための馬を買うにしてもアルバイトをしなければお金を得ることができないのだ。

このアルバイトというのはおもしろいシステムだなーと思いましたよ。こんなのなかったもんね、今まで。それにどうせ目的が同じなら、敵を倒してよりも、一生懸命労働してお金を得るほうが気持ちがいいってもんでしょ。そういえば、PC-9801版では職種に売春婦があったんだけど、MSX版ではディノ(男)しかアルバイトができないために、けずられてしまったらしい。あーん、やってみたかったわ、売春婦。なんでもそれによるヘンな病気もあったらしいけど、当然それもMSX版には入ってない。

まあ、比べてしまえばかなりけずられている部分は多いけれど、それにしてもMSXでここまでできていれば、かなりのものだと思う。その証拠に、内容をあんまりたくさん詰め込みすぎてしまったために、BGMは1曲しか入れることができなかったそうだ。これはしかたがないよね。でも、このBGMというのがはっきりいってつまんない。いかにもおまけで入れたって感じ。だから、ゲーム中は音をしぼって、好きな音楽でも聴きながらプレイするのをおすすめします。

謎の王座

エドナの町にある2つの塔の中に、王座のようなものがぽつんとあるんだけど、気がついた？　いかにも、これには何かあるという雰囲気で存在しているのだ。でも、いろいろと調べまわってみても何も起こらない。

そう、なんでもないの。ただ置いてあるだけ。だから、いくらウロウロ歩きまわっても無駄ってことね。

⬆ほら、何かあると思っちゃうでしょ。

さて、ほかにも特徴はあるけど、進めていくうちに感じたのは、完全にひとつの世界をつくりあげてるなーってこと。登場人物のひとりひとりにちゃあんと性格があって、それぞれの事情にそって物語が展開していく。舞台となっているガデュリンの世界も、まるで実在するみたいにリアルな感じだし。

そしてこのゲーム、本当は全体の流れっていうか道筋みたいのは決まっているんだけど、進み方はこうしなければいけないっていうのがない。だから、あたかもプレイする人によって展開が違うような感じがするけど、それはうまくだまされているのね。でもこういうだまされ方ならいいわ、私。悦んで、いや喜んでだまされちゃう。

データ：アーテック、MSX2
2DD、8,800円〔税別〕

評/菅沢みにら
（春日家でB定食を食べた女）

ヒルクホーフ

医学都市であるヒルクホーフの民族は、液体型流動生物で、特定の体型を持たない。また、眠らない、食べない、疲れない、といったうらやましい能力を持っている。一番人間からかけ離れた生き物って感じ。

バヴァリス

バヴァリス人は卵生というだけあり、顔は亀に似て肌は爬虫類のようになっている。しかし、そういう格好の生き物が、人間のように会話をしたり生活したりしているのかと想像すると、とっても不気味よね。

メルドーン

メルドーン人の最大の特徴は、病弱であるということ。そのため、実際の年齢よりもかなり老けて見える。ディノたちに協力してくれるロッカが健康的に見えるのは、マイヨール人との混血であるかららしい。

10段階評価

	みにら	牛&中	林
第一印象	7	8	8
操作性	8	7	7
グラフィック	9	9	8
シナリオ	8	7	8
お買得度	8	8	7

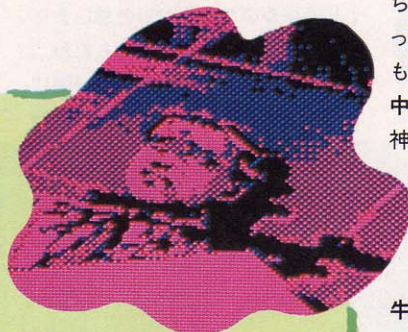
こんなの怖くて直視できません

怨霊戦記

**コンピュータを相棒に怨霊退治！
怖いのはグラフィックだけのせいじゃない。
これからの季節にちょうどいいかもね。**

砂車牛吉(以下、牛)　こんにちは。
中村ジャム(以下、中)　こんちは。
牛　ひさしぶりですなー、対談レビュー。わくがむねむねするの一。
中　あたし、このおやじとだけはやりたくなかったんだよね。できれば、もっと若くてピチピチした若人が好み。ねえ、なんとかして。
牛　なんとかしてと言われても、困ってしまいますわ、あんた。
中　じゃあ、せめて言葉使いだけでもなんとかしてよね、今日は。
牛　……じゃあ。イエーイ(死語)。バリバリじゃーん、ギャルゥ、とか言えっていうの。恥ずかしいなあ。うーむ。難しいじゃーん！
中　……でね、怨霊戦記のことなんですけど。
牛　おうおう、そうだったの。あれってじつは、あんまし遊戯してないんだわ。途中でMSXの調子がおかしくなってな。これもやはり霊のせいなのかなあ。ブルブル。
中　そうだよ。そろそろお迎えがくるころだもんね、牛吉さんは。
牛　あのね、あんた。それって失礼なんじゃないのかい。確かにそのきざしはあるにせよ、まだまだ元気じゃ。ほれ！　(と牛吉、服を脱いで体を見せようとする)
中　……でね、怨霊戦記についてレビューしたいんですけど。
牛　そうかそうか。ちぇっ。あっしはもうもの忘れがひどくなってしまったので、ストーリーもおぼろげにしか憶えてないんだけど、終始異様な雰囲気が漂ったアドベンチャーゲームなんだよな。
中　なんつったって、オープニングから怖かったよね。〝この世に怨みのない方はございません″とかいっちゃって。思わずまわりを見渡しちゃったよね。
牛　深夜遅くにこのゲームをするのは避けてください、なんてマニュアルに書いてあるし。そういえばあんた、家で夜中に遊戯したんだって？　まさかひとりで遊んだんじゃないでしょうね？
中　ご、ご冗談を！　ちゃんとね、そのへんの手は打ってあります。怨霊もいやがるようなヘビメタの友だちを呼んで、隣で遊ばせといたもん。まかせろよ。
牛　それじゃー大丈夫だ。ああいうイデタチは、霊が好みそうにないもんね。ところで、このゲームって音楽がすごいんだって？
中　うん、牛吉さんは耳がとおいからなーんにも聞こえなかっただろうけど、じつはあたしも怖くて怨霊、じゃなくて音量下げてた。
牛　あっしはちっとだけ聴いたのだけれども、なんだかへんな気持ちになってしまった。まったくもって申しわけないが、体が宙にでも浮いてるかのようじゃった。
中　えっ、それってまずいよ。精神的になにかしらの影響があったってことなんでしょ？
牛　わからんの一。どうしてなんだか。……もしかして！
中　……もしかして？
牛　あ、忘れてしまった。これだから年寄りはいけねえ。
中　あー、もういいよー。話のキリがいいので、ここいらで本題に入ることにしましょ。
牛　そういたしますか。あまりにムダ話がすぎたようですね。年をとるとムダ話とトイレが長くなってしかたがねえ。おっと、真面目なレビューをするまえにちょっとかわやに行ってきやす。
中　はい、行ってらっしゃい。帰ってくるの、忘れるなよっ。

顔色のすぐれないみなさん

　このゲームに登場する人物って、みんなどこか表情が暗い。確かに明かるいやつがうじゃうじゃ出てくるようなストーリーではないけど、揃いも揃ってどんよりしているんだな、この宮寺市のみなさんは。そんなことだから、怨霊にとりつかれてしまうのだよ。微笑んでいる人もいるにはいたけど、やはりひきつり半分に見えてしまう。
　背景も住んでいる人間に比例して暗い……。こんな怖いところには住みたくないです。
　生きている人ですらそういうわけなので、怨霊や死んでしまった人に至っては、もう、ぞぞぞーっときてしまうようなグラフィック。こっちの顔色まですぐれません！

⬆うーん、さすがに彼は責められないな。顔色のいい死人なんていないもんね。

⬆顔色が悪いってことがとっても似合うヤツもいる。その条件は美形。

⬆この人の場合は、顔色がシワに隠れてしまっているんですね、おそらく。

⬆顔色も性格も暗そう。職業は教師だけど、この人の授業ってやっぱり暗そう。

牛　さっそくなんだけど、ストーリーはよくありがちなサスペンスもののノリがあるんだよね。内容はほかに類を見ないサイキック・ホラー、というかなんていうか。
中　首が取れたから怖い、とかそんなんじゃなくて、底冷えのする怖さがあったよね。怨霊の出現のしかたとかもリアルだったし。
牛　うんうん。なんか画面ににじみ出てくるみたいに、ジトーッと現われるでしょ。そんな絵(注：グラフィックのこと)も、ストーリーの妙によって引き立ってるんだよ。
中　ひとことで言えば、怨霊退治の話なんだけど、なんていうか、なんて言おう？
牛　ただの怨霊退治に終わらず、それにまつわる事件の数々に主人公の北原がまきこまれ、しだいに宮寺市が得体の知れない何者かにむしばまれていくといった、かなり計算された演出がたまらない、とか言いたいんじゃないかい？
中　なーんで知ってんの？　そう、それが言いたかったの。それにさ、こじつけたような話の展開ってあんまりなかったでしょ。
牛　感じなかったな、あっしも。ちょっと操作がかったるかったけれども、そんな演出が操作性の悪さを打ち消して、すんなり遊戯できましたよ。やっぱりストーリーって、第一なんだなあと再認識してしまったよ、あっしは。
中　でしょ。けっこう移動すること多いから、マウス対応にでもしてもらえたらと思うんだけどね。
牛　それはあるね。だってこれって命令(コマンドのこと)がすべて画面に表示されるわけじゃない。こういう遊戯形式(ゲームシステムのこと)なんだから、マウスにしないテはないんじゃないかなあ。そのほうがなめらかに遊戯は進行するし、遊ぶ者としても楽なんだからのお。難しいことではないんだけどなあ。それがおしむらくだな。
中　ふんふん。でも、総合的にみたら、おもしろかったよね。あたし、本来はこういう怨霊とか流血とか、そういうたぐいのものは、でえーっ嫌いなんだけど、そのあたしですら指のすきまから画面を見て、結局ハマってしまったくらいだからさ。あれーっ、牛吉さん、なに震えてんの？
牛　指のすきまを、爪のすきまと読んでしまって、もし爪のすきまに針とか突っ込んで……、なんて想像してたら、ううーやだやだ。あ、どうでもいいですか、そんなこと。それよりも、なんだかんだいって全体的に見てみると、いいセンいってるんじゃないかしら。音楽、絵、そしてストーリーの三位一体攻撃がきいていて、まとまった仕上がりとなっているわけですね。こういうタイプのゲームって、よっぽど霊とかに興味を持った人でなければ楽しめない、といった受け入れられかたをしそうだが、案外ゲーム自体はそれほどマニアックじゃないんですよ。
中　でも、ヘタに霊に興味がありすぎる人とか、霊感の強い人がプレイすると、ヘンなことが起きそうで怖いなあ。関係ないところで怨霊が見えてきたりして……。
牛　うー、いやだなあ。やめてくれよなあ。こう見えてもオバケとヘチマには弱いんだよなあ～。
中　それじゃあ、おふろでからだ洗えないじゃない。ねえ。

データ：ソフトスタジオWING
MSX2、2DD、9,800円[税別]
評/砂車牛吉(ただのじじい)
中村ジャム(笑顔で貧血)

やっぱりあったこんなシーン

村上刑事と一緒に田代康市の家を訪ねる。3人で話をしていると、田代の肩ごしに怨霊が現われ、やがて田代の顔がゆがみ、そ、そして……。食欲が失せてしまいます。

怨霊さんいらっしゃい

初めてゲーム中に怨霊が現われた時は、もう怖さのあまり、脈が1分間に500回くらい打っていた人も、慣れれば1分間に3回にまで落ち着くだろう。あ、落ち着きすぎか……。
なにが怖かったって、そりゃ、スッと出てスッと消えちゃうあたり。しかもはっきりくっきり見えないおかげで、ぶるるん。

⬆この和田竜雲が登場したときは、気のせいか、とっても心強かったのだ。

10段階評価

	みにら	牛&中	林
第一印象	8	7	7
操作性	7	7	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ	8	9	8
お買得度	8	8	8

中華風ギャンブルとはこれいかに?

天九牌

中国生まれのボードゲームが、日本に殴り込み！アジアで根強い人気を誇るというこのゲーム、MSXの上ではどんな活躍を見せてくれるのかな?

⬆本邦初お目見えのチャイニーズ・ギャンブルゲーム。日本でも支持を得られるかな？

私は地方に住んでいるので、編集部がある南青山まで通うのに片道1時間半以上もかかってしまう。これだけ長いと途中でだれてきそうなものだが、最近は体のほうもうまく順応してきて、退屈な通勤中の時間もそれなりに過ごせるようになってきた。

朝の出勤時の雰囲気というのは、その日一日の気分に少なからず影響を与えるものである。

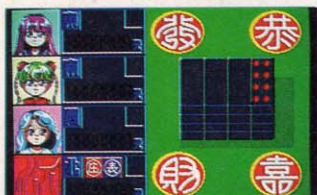
先日、丸ノ内線の車内に小さな赤ん坊を連れた主婦が乗っていた。

よほど赤ん坊のことがかわいいのだろう。台所からそのまま出てきたようないでたちのその母親は、その子の愛くるしい顔に、さりげなく頬ずりをし始めた。

ここまでは、日ごろよく見かけるパターンである。

しかし、あとがよくなかった。よく見るとワハハ本舗のメガネをかけた女に似ているその母親は、いきなり人目をはばからずに赤ん坊の顔をベロンベロンなめ回し始めてしまった。純真無垢な赤ん坊の顔に、恐怖のベロ攻撃が容赦なく襲いかかる。ベチョベチョ、グチュグチュ、ジュルジュル……。

おぞましい光景であった。そのときのキモチ悪さといったら、生ゴミ捨て場の前を通るとき、腐ったニオイをかがないようにと息をグッと止めながら歩いていたのはいいが、もう大丈夫だろうと思って大きく息をついたところ、かすかな追い風が吹いていたために強烈な腐敗臭を豪快に吸い込んでしまったとき(長い)よりもダメージが大きかった。母親は赤ん坊を目に入れても痛くないようだったが、こっちだってもう二度と目にしたくないぞ。

唯一、唾液で顔をテカテカ光らせながらも笑顔を絶やさなかった赤ん坊が救いだったのだ。

⬆親はサイコロを振って決められる。

⬆敵はたまに寝ぼけたことを言ってくる。

中国ギャンブル事情

本当はここに天九牌の歴史などについて書こうと思ったのだが、天九牌に関する資料を全然見つけられなかったので、代わりに本場中国での麻雀の話題を書こう。

なんてったって本場なんだから、さぞかし本格的なものだろうと思ったらそうでもない。

勝負は花牌を含む144枚の牌を使って行なわれる。日本と大きく違うのは、捨て牌を4人とも卓の中央の同じところに捨ててしまう点である。これだと誰が何を捨てたのか分からないので、当然フリテンの概念は存在しないのだ。

また、ドラがないなど、役作りはとてもシンプルで、インフレルールの日本よりだいぶすっきりしている。と、こう書くとつまらなそうだが、実際にやってみるとけっこうバランスが取れている。機会があったら試してみては?

⬆本場の実際の人気はどうなのかな？

お手合わせ願いたい！

ギャンブルに欠かせないのは、強力なライバルである。より歯ごたえのある敵と出会うたびに欲望は増幅し、闘争心がかきたてられるものなのである。

このソフトでは、総勢23名にのぼるギャンブラーたちが、新たなる標的を求めて目を光らせている。

23名ものキャラクターを作り出すのは大変だったようで、歴史上の人物や香港スターのパロディーはまだしも、〝エムエスエックスくん〟など、設定に疲れたのか強引なキャラもポロポロいたりする。

⬆勝ち抜き戦の、香港スター3人組だ。

⬆楊貴妃はとても自意識過剰である。

⬆負け惜しみを言ってるが相手にするな。

さて、不快感を吹き飛ばすにはギャンブルが最適だ。そこで、今月のお題は『天九牌』である。

付属のマニュアルによると、天九牌とは、32枚の牌を使って遊ぶ中国古来から伝わるギャンブルゲームなのだそうである。中国をはじめ香港、台湾などアジアの諸地域では旧正月によく遊ばれるそうなのだが、日本ではほとんど聞いたことがない。実際に向こうの人はどんな感じで楽しんでいるのかな？　とか思ってちょっと書物などを調べたりもしたんだけど、とくにどーしたこーしたという記述を見つけることはできなかった。

で、まあ、とりあえずは一度プレイしてみようと思って始めたのだが、この手のゲームはルールを覚えるまでがチンプンカンプンなんだよね。タイトルからして、麻雀に近いタイプのゲームなのかと思ったらどうも違うようだし、お金の賭け方が妙に複雑だしで、初めのうちは何をやっているんだかさっぱりつかめないのだ。

あれこれ試行錯誤をくり返してみたところ、はっきりと言えることがひとつある。天九牌は、完全に偶然性のみに左右される遊びなのである。求められるのは運とカンと度胸の3つだけ。技術力などはまったく必要ない。

つまり、ルールを把握していようがいまいが関係なく遊べてしまうわけだ。この辺は好みが分かれるところだろう。

この手のボードゲームをパソコンゲーム化するときには、良好な操作性と、本物に負けない緊張感や臨場感が必要不可欠である。

その点、このソフトは操作性に少し問題があるものの、個性的な対戦相手をたくさん用意したり、勝てば美女のサービスつき(？)と、いろいろ工夫をしているようだ。

でも、アプローチのしかたが平凡なんだな。対戦相手の多様化にしても脱衣関係にしても、これまでにもう使い古されてきたようなフィーチャーである。これじゃあゲームの部分を麻雀にしようが花札にしようがポーカーにしようが、あんまり変わらないんだよね。

まあ、逆に考えればとっつきやすいといえなくもない。気軽にギャンブルの世界に浸りたい人には、けっこう楽しめるかもね。

データ・スタジオ・パンサー、MSX2
2DD、6,800円[税別]

評/フォーマット林
(23区内風呂付きアパート求ム)

⬆大きく張って出たときに負けると、ムチャクチャ腹が立ってくるものである。

ブラウン管の向こうからの誘惑

この手のゲームは脱衣モノが非常に多い。『天九牌』もご多分にもれず、勝負に勝つと美少女がエッチなポーズを見せてくれるのだ。

でも、もうそろそろこのパターンから脱却すべきなんじゃないかな？　青少年の健全なる精神に悪影響を与える、なんてことは思わないが、もう少し強い倫理観を持たないとどっかの国の宰相みたいになっちゃうからね。

敗者は去るのみ！

ギャンブルとは、非常にシビアなものである。つねに勝者にはやさしく、そして敗者には冷酷だ。

今日もひとり、夢破れた者が去っていく。しかし、手を差しのべる人などはいない。世の中そんなに甘くないのだ。くよくよするな。取られた金は、2倍にして奪い返すぐらいの根性が必要なのだ。つねに情は薄く、そしてツラの皮は厚く。これこそギャンブルの基本中の基本なのである。

10段階評価

	みにら	牛&中	林
第一印象	6	5	6
操作性	6	6	5
グラフィック	7	7	8
シナリオ	6	6	6
お買得度	6	5	6

ウォーミングアップは、そこまでに。

振り返ってみると、あの時のボクは、いまの自分になるためのウォーミングアップをしていたんだと思う。
成長するっていうことは、でっかくなった自分と出逢うことなんだ。さあ、これからが、本番だ。

激ペナもかすむ「激ペナ2」驚異の初体験が、常識を変える。

その1■MSX2野球ゲーム始まって以来の打球を追うスクロール画面を実現した。もちろん、2+でもきれいにボールが飛んでいく。こんな臨場感は、いままでだれも知らない。

その2■ピッチャーが投球したあとの真っ黒画面とはもう、おさらば。このスピード感が興奮を冷まさない。データ処理速度の大幅アップで、激ペナをしのぐスピーディな動きを実現した。超リアルタイムで、白熱試合にさらに拍車をかけるのだ。

その3■球場を選べるという、自慢じゃないがりっぱな機能がついている。これがケッコウ楽しくて、球場の個性に合わせて、巧妙に作戦をねるというような、新しい頭の使い方ができる。ずんと奥深くまで、ペナントレース本来の醍醐味を追求したい。

●画面は開発中のものです

その4■ペナントレースの途中でも、参加人数が変更できるから、当然、興奮もふくれあがる。終わるまでイライラ待ってる必要がない。そのエネルギーは、試合で発散させよう。

その5■極秘にしたい機能が、たくさんある。秘密をあばくのも楽しいが、試合をそっちのけにしないように。試合を有利に運ぶために、作戦にこの機能を組みこめれば、一人前だ。

「激突ペナントレース2」が、沈黙やぶって、まもなく登板。

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　近日発売　6,300円

週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606　ダイヤルは正確に

激ペナ2
ロナミ株式会社
●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神

秘録
首斬り館
逐電屋 藤兵衛
©1989 BIT²

UNDEAD LINE™
アンデッドライン
© 1989 T&E SOFT
アンデッドライン・フェアのお知らせ
T&Eソフト夏の新作「UNDEAD LINE(アンテッドライン)」を記念して、新作発表&ゲーム大会を開くことになりました。
イベント内容は、ソフト開発の現場を生撮りした「メイキング・オフ・アンテッドライン」のビデオ上映とプレゼント付きゲーム大会等を予定しています
■関東地区 シントクエコー店3F SPIパソコンフロア……7月15日土
上新電機J&P町田店パソコン教室……7月16日日
■中部地区 栄電社テクノ大須イベントコーナー……7月16日日
上新電機J&P大須店イベント会場……7月22日土
■九州地区 ベスト電器大分パソコン館4Fパソコン教室……7月22日土
ベスト電器福岡本店7Fマルコポーロ……7月23日日
■沖縄地区 ベスト電器那覇店6Fイベント会場……7月24日月
■中国・四国地区 ダイイチパソコンCITY広島4Fイベント会場……7月25日火
ダイイチパソコンCITY高松1Fイベントコーナー……7月26日水
■近畿地区 上新電機J&Pメディアランド6Fパソコン教室……7月29日土
上新電機J&Pさんのみや1ばん館パソコン教室……7月30日日
■東北地区 テンコードーDaC仙台東口店……8月1日火
テンコードー八戸本店DaC……8月3日木
■お問い合せ先…株ティーアンドーイーソフト 営業部 佐藤 ☎052-773-7770

遊びならよせ……
生きては帰れない。

壮絶な戦いの幕は切って落された。
遊びならよせ！生きては帰れない。
これは命をかけたものだけが
参加できる戦いなのだから……。

MSX2ユーザーに贈るスペシャルソフト。

7・22 SATURDAY 発売!!

MSX2／MSX2+ 3.5"2DD ¥6,800

MSX is a trademark of ASCII corp.

※表示価格に消費税は含みません。

戦いに挑む3人の勇者、キミはどの勇者で戦うか。

ジタン城を救え、勇者たち。

王国ジタンの地は、古代より６つの魔界の接点「結界」で囲まれており、その歴史は魔物との戦いの歴史でもあった。偉大なる魔道士ロシュファが、かつて６つの「結界」を封印したが、先王の時代に無能な魔道士たちが、なんとその封印を破ってしまったのだ。

現国王ファーレンハイト２世は、魔物たちとの戦いに疲れ、病の床につき、若き王妃アルテアが王に代わって兵を率いたが、消耗しきった軍勢には抵抗する術もなかった。そして遂に「結界」の影響はジタンの城までおよび始めたのだった。

王妃を慕う３人の勇者。戦士レオン、魔道士ディノ、忍者ルイカ。お互い名も知らぬこの若者たちは、「結界」を封じる６つの「ロシュファの魂」を奪い返すため旅立った。
３人の勇者の物語はここから始まる。

旅立ちの準備は出来た。ロシュファの魂を奪い返せ。

■草原に潜む魔界の者たち

広大な草原に漂う無気味な気配のなか、勇者は一人旅を続ける。次々に現われる敵と戦い、傷つく死闘の連続であった。そんな時の唯一の頼みは宝箱から得た物でパワーアップと体力回復であった。そんな時突然ボスキャラのサイクロプスが現われた。

FOREST

■ドクロを操る ネクロマンサーを倒せ。

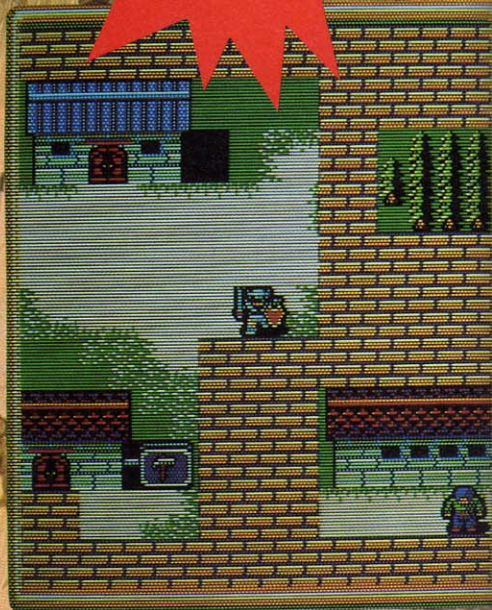
ここは死者を埋葬する墓場だが、地中の中から次々に蘇るゾンビたち。教会が見えるが、この中にいったい何があるのか。突然の地割れとサンドワームの攻撃、ネクロマンサーとの戦いはもうすぐだ。

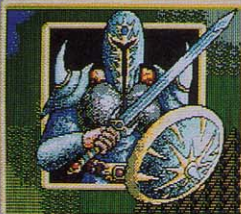
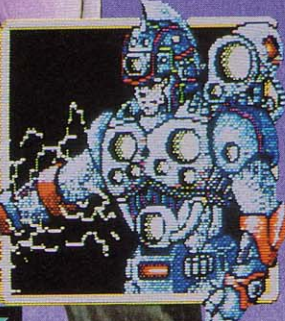
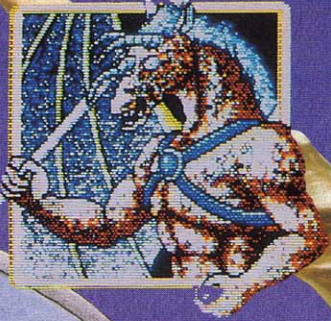
CEMETERY

■呪われた教会に 隠された秘密が……。

血に染まった真紅のじゅうたんを踏み締め中へと進むが、至る所に罠が仕掛けられている。ただの教会ではなさそうだ。何処かに「ロシュファの魂」が隠されているに違いない。王国ジタンを救うために一刻も早く捜し出せ。

勇者の冒険はまだまだ続く。キミはもう死と背中あわせだ。

3人の勇者が悪の支配者『クリムゾン』を倒してから50年後、
世界に再び悪の影がしのびよる。
いま、伝説の宝玉を持つ5人の若者が、
復活した『クリムゾン』の逆襲に立ち向かう。
最高の操作性と完璧なゲームバランス、
そしてマルチシナリオ・リンク方式で
さらに感動を深めた『クリムゾンII』。
いよいよ MSX2 に登場します。
LV HP MP
ゆうしゃ 12 74 33
リーマ 12 61 23
ゴーバス 12 78 0
ナターシャ 10 41 24
マーロン 9 39 28
COMMAND?
たたかう
にげる
オートキー
ツノリンガー
A B C
LV HP MP
ゆうしゃ 12 74 33
リーマ 12 61 23
ゴーバス 12 78 0
ナターシャ 10 41 24
マーロン 9 39 28
COMMAND?
たたかう
にげる
オートキー
グロノイド
A B C
大型布製
カラーマップ
つき!!
【プログラマー急募】
◎アセンブラのできる方
電話にてお問い合わせください。
アルバイトも可
【STAC】
◎表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。
レンタルやコピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。
【通信販売のお知らせ】
①現金書留の封筒を用意する。
②ご希望の商品名、機種名、メディア、そしてあなたの住所、氏名、電話番号を書いた紙を入れる。
③商品の代金と消費税分を入れる。(送料は無料です。)★おつりのいらないように入れてください。
④郵便局へ持って行く(速達も可!)あとは、ゲームが届くのを待つだけです。一週間程でお届けいたします。

【マルチシナリオ・リンク方式を採用】
これまでのRPGでは、主人公と仲間は突然出会うものでした。
しかし仲間たちはどこでどうして共に冒険することになったかを
知った方が、より感情移入できるはずだと考えました。
そこで『クリムゾンII』ではマルチシナリオ・リンク方式を採用しました。
主人公でプレイする前に、仲間になる4人にひとりひとりのシナリオが用意されています。
はじめに4つのシナリオをクリアしてから、
主人公の冒険が始まり、彼らをむかえに行くことになります。
見覚えのある場所で仲間を見つけたときの感激は、いっそう強くなるでしょう。

- すみずみまで計算されたゲームバランスの良さは、まさに完璧。
- 戦闘中のオートキーなど、抜群の操作性を実現。
- 山では高さを設定、海では初の潜水コマンドによって地上マップと同じ広さの海底の冒険も可能。
- マルチシナリオ・リンク、次々に起こるイベントなどで、ますます奥が深くなったゲームストーリー。
- 4倍に広がったマップ、5人編成のパーティー、より強力な魔法、増強されたオリジナルモンスター、どれをとっても前作をはるかに超えるビッグスケールで登場。

LV	HP	MP
ゆうしゃ		
12	74	33
リーマ		
12	61	23
ゴーバス		
12	78	0
ナターシャ		
10	41	24
マーロン		
9	39	28

COMMAND?
たたかう
にげる
オートキー

ネオダルタニア
A B C D E F

COMMAND?
たたかう
にげる
オートキー

ガウ
A B C

MSX2 / MSX2+
RAM64K VRAM128K
3.5インチ2DD(2枚組)
MSX MUSIC対応
ジョイスティック対応
7,800円(税別)

PC-88SR版
好評発売中
7,800円(税別)

XTALSOFT
Personal Computer Software
クリスタルソフト株式会社
〒533 大阪市東淀川区豊新3-8-11
☎大阪(06)-326-8150
ユーザーサポート
月曜～金曜10:00▶17:00

★広告中のメーカー希望小売価格には、消費税は含まれていません。
小売り段階で、小売実売価格に別途消費税がかかります。

HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM

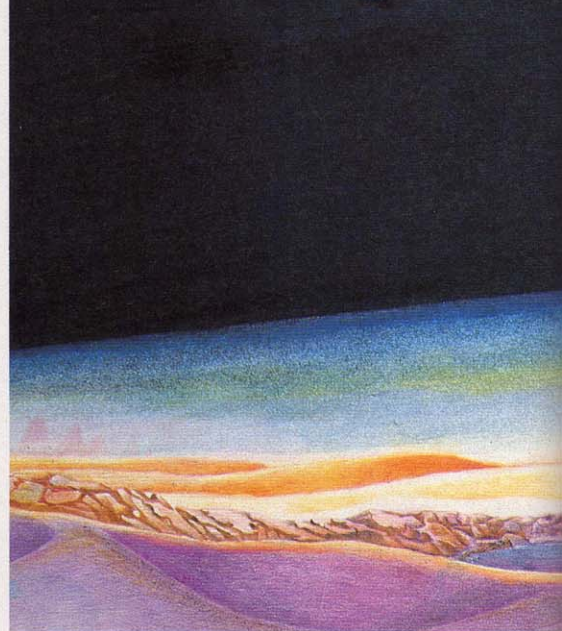
架空防衛迎撃システム『Hydefos』がシューティング・ゲームの流れを変えた!

迫り来る侵略者の群れを次々と撃破する快感がたまらない。シューティング・ゲームの醍醐味をストレートに凝縮した『ハイディフォス』。しかし単に難しいだけのシューティング・ゲームではない。Hyper Defending Force System=Hydefos(架空防衛迎撃システム)の誘導、そして補給ベース『Pit』の設定により、『Pit』にたどりつくまでのスリルに満ちた展開が楽しめる。またマップ上での『バイパス』方式により難易度が変化に富んでいる。さらにリアルに、よりエキサイティングなシューティング・ゲーム、それが『ハイディフォス』だ。

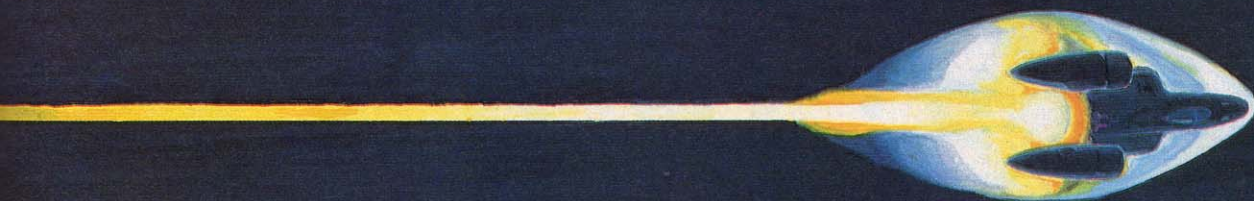
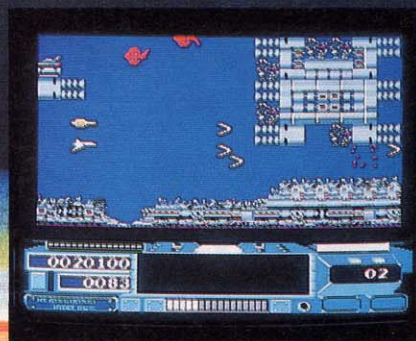
スムーズな興奮を呼び起こす水平スクロール。そしてドラマティックなストーリー。

物語は深海から大気圏外へと展開。リアルなグラフィックがシューティング・ゲームを超えたストーリーを十分に感じさせてくれる。しかも『PSYCHO WORLD』で見せたスムーズな水平スクロールだから興奮は途切れない!そのめくるめく展開に、ファイティング・スピリットがきっと熱くなる。任務を遂行した瞬間の感激をさらに鮮やかに演出する。これはもう、ゲームを超えて現実に迫るドラマだ。

■あらすじ

無限に広がる銀河系には我々が住む地球に酷似した惑星が無数に存在している。エリダヌス星系唯一の生物惑星『Tiar』もそのひとつだ。しかし、この星系の太陽ともいうべき『タウI』に生じた黒点の異常増殖によって大気はまたたく間にイオン化され、人間を含めた生物や自然、気象、そして重力さえもバランスを破壊され、まるで聖書に書かれた黙示録的な様相を呈していた。さらにこの異変に乗じて惑星『Tiar』を制圧しようと企てる侵略者たちが激烈な攻撃を開始した。この絶対絶命の危機を救う方法はただひとつ。侵略者たちの執拗な攻撃をかわし、惑星『Tiar』の軌道上に建設された『タウI黒点制御システム(TMCS)』の光波エネルギーを『タウI』の黒点に射ち込み異変を鎮静化することだ。平和で美しい惑星を取り戻すために、いま『架空防衛迎撃システム(Hydefos)』を搭載したファイターが飛び立とうとしている。

完成、新・シューティング理論。

HYPER DEFENDING FORCE SYSTEM

Hydefos

［ハイディフォス］

好評発売中

¥7,800 MSX2 MSX2+ 3.5"2DD(2枚) MSX MUSIC対応

株式会社ヘルツ 〒169 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL:03(371)3801 ／ FAX:03(369)4071

※表示価格には消費税は含まれておりません ※MSXは(株)アスキーの商標です

ROLE PLAYING SIMULATION GAME

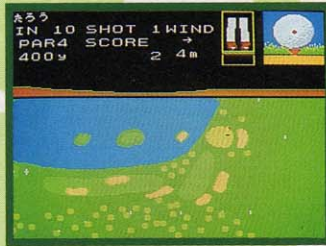
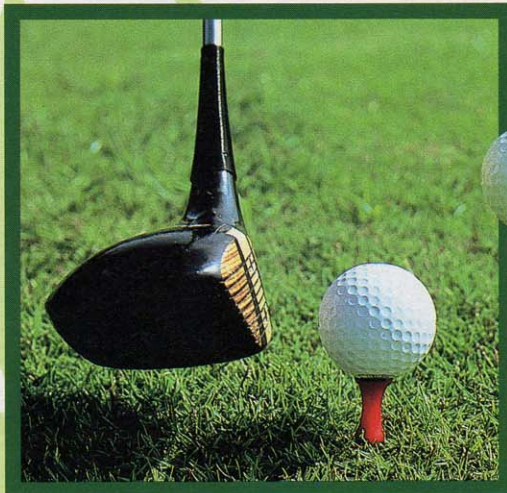
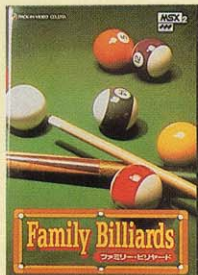
THE GOLF

ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、
楽しいストーリー展開をもったトーナメント

これぞ究極の"ザ・ゴルフ"

絶賛発売中!

MSX 2
MSX 2+
(VRAM128K以上)
3・5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚要
■MS-22■¥6,800(税抜)

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■現実のプレーを忠実にシミュレート■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ,ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

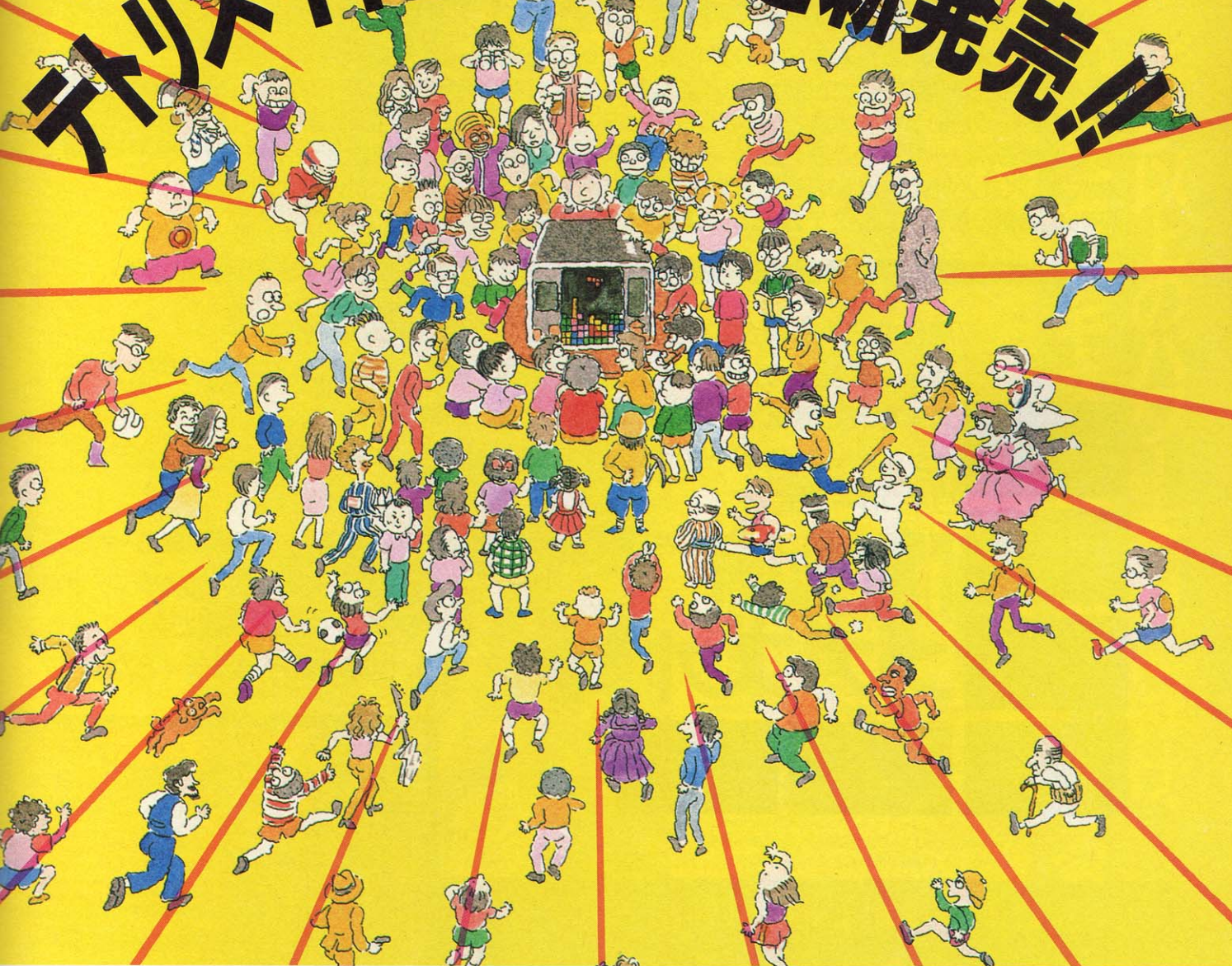
MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上)
■¥6,800(税抜)
■MS-14

井出名人の洋介
実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ――――――!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上)
■¥6,800(税抜)
■MS-18

企画・開発・発売元 株式会社 パック・イン・ビデオ

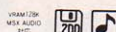
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)
〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F (株)パック・イン・ビデオ PCソフト部

ンプルだけどおもしろい。 全面クリアまでやめられない。
ま、話題独占のテトリスに待望のROM版が8月25日新発売。
種のブロックがキミの直感と頭脳に挑戦するゾ。
あ、チャレンジ。テトリスはキミの想像をこえている。

■ MSX2専用 メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。

ROM版限定新発売	DISK版好評発売中
¥6,800	¥6,800

※表示価格には消費税は含まれておりません。 MSX はアスキーの商標です。

BPS ㈲ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F

Disc station ディスクステーション スペシャル 夏休み号 MSX2 MSX2+ DS＃SP3

めーみそコネコネ COMPILE

あの『ランダーの冒険』発売から4カ月。
REVENGE OF DEATH というサブタイトルを加え、宇宙刑事になったランダーが登場！

痛快SFロールプレイングゲーム

ランダーの冒険II
REVENGE OF DEATH

アルカリ星に突如起こった事件。消えていった恋人や女性達は、一体何処へ？ 真相を探るランダー刑事の前に立ちはだかる60種類もの敵機動メカ「モビルパーンツ」。モビルシャーツという機動メカに乗るランダー刑事とモビルパーンツとの戦いが、ここから始まる！ レーザーがとび、ソードが光る、華麗なる戦闘シーン。前作よりも滑らかに美しく、しかも速くなった画面スクロール。経験値や魔法を削除し、できるだけリアルに追求したゲームシステム。恋人を救えるのは君だけだ!!

現代の日本を舞台に、最終戦争（ハルマゲドン）が始まろうとしている!!!
侍王と邪神王の伝説。そして その伝説に巻き込まれていく一人の少年、義孝。
兄妹の愛と勇気をテーマに繰り広げられる冒険物語!!!!
ビジュアルウインドーの大きさが変わり演出効果を高める可変ビジュアルウインドー方式!!!
驚異の大アニメーション技術と映画的演出による感動が君の胸に突き刺さる!!
これはAVGの形式をかりた、ドラマティック・サイバー活劇だ!!!
君は、世界を救うサムライとなれ!!!

8月8日発売
Disc station ディスクステーション 6号
MSX2 MSX2+ 2枚組1,940円(外税方式)
- 猥男アドベンチャー前編(ユーザー投稿) ● サムシリーズ5
- 連載シューティング/ブラスターバーン
- BGV ● デフォルKIDS ● DS＃SP4デモ
- MSXファン ● MSXマガジン

その他いろいろ

バックナンバーのお知らせ

DS＃0	980円	DS＃2	1,980円
DS＃1	1,980円	DS＃3	1,980円

DS＃SP(春号)	3,980円
DS＃4	1,980円
DS＃SP2(初夏号)	4,800円
DS＃5	1,940円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円

● 表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋3%と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS＃0、1、2、3は、TAKERUでも買えます。

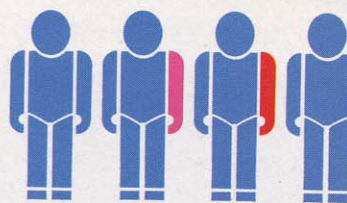
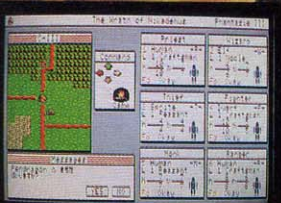
7/8 ON SALE 3枚組3,880円(外税方式)

- 1枚目・ランダーの冒険II(RPG) ● 2枚目・サムライキング メガスオンZ
- 3枚目 ① 神の聖都/スタジオパンサー(先取り)
  ② ユーザー投稿ゲーム

あそぼーよ。

緊急募集！
プログラマーを募集しています。ただし、できる人のみ!!

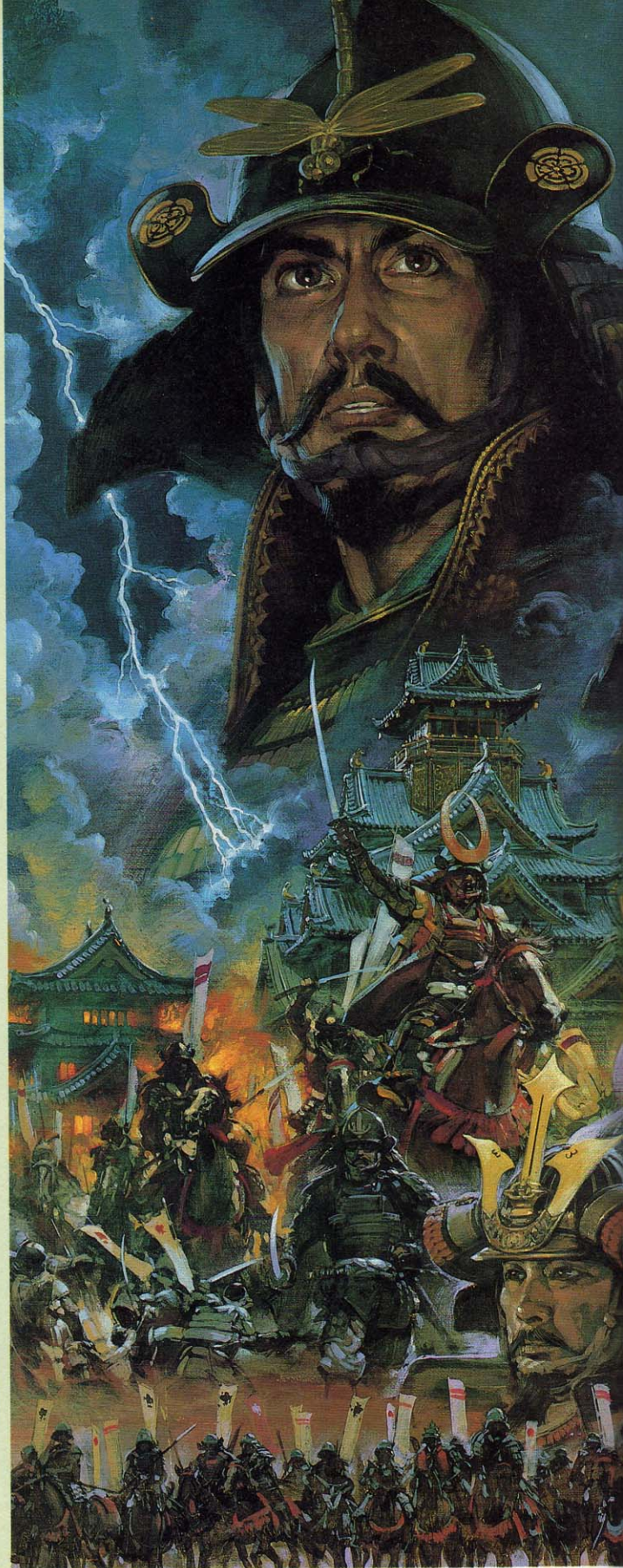
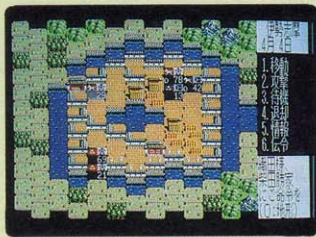
株式会社 コンパイル
広島市南区大須賀町17－5シャンボール広交210号
PHONE(082)263－6165(ユーザーテレホン)

THE WRATH OF NIKADEMUS
PHANTASIE III
ファンタジーⅢ ニカデモスの怒り
より以上のパワーを身に付け、
いまニカデモスの逆襲がはじまる。
正統派ロールプレイングゲーム、ファンタジーシリーズの完結編、堂々の登場です。
今回の舞台はジェルノア島、フェロンラ島からほどない場所に位置するスカンドール島。この平和で美しい島も悪の魔王ニカデモスの手に落ちてからは以前の繁栄は見るかげもなく消え去ってしまいました。
ニカデモスはジェルノアやフェロンラでの失敗を教訓として、より大きな力を身に付けあなたを待ちかまえています。そしてあなたはいよいよ今度の冒険でそのニカデモスと直接対決することになるのです。
…とにかく、シリーズを通してあなたを悩ませ続けたニカデモスの軍勢との戦いもこれが最後です。どうぞ悔いの残らないようにプレイしてください。あなたのパーティーの好運をお祈りします。
■戦闘シーンがよりリアルに。
●敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合がキャラクター別に細かく表示され、より深くゲームの面白さを追求することができます。例えばファイターが手に怪我をしたら、当然その後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪我をしたら移動の際にハンデを背負うことになるかもしれません。
●敵の数、その力の度合により一人ひとりのキャラクターポジションを3段階に移動することができます。
■シンプルで洗練されたビジュアル。
アイコン表示で操作も簡単。
MSX2 MSX2+ 3.5″2DDディスク版(2枚組)
VRAM128K RAM64K(1ドライブで動作します)
MSX-MUSIC・ジョイスティック対応
MSXはアスキーの商標です。
好評発売中!
¥9,800 標準価格(消費税抜き)
BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL.(03)708-4711
通信販売(送料・税無料):品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。
© 1989 BOTHTEC
© 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.

絢爛。群雄割拠の戦国絵巻！

信長の野望
戦国群雄伝

今度の「信長～」は配下の武将が主役。
人間をどこまで操れるかが勝負の鍵である。
頭脳を磨き、知識を増やし、計画を練る。
機が熟すのを待ち、自らの判断力にかけて、
昂然と号令を発す。行け、と。
配下の者の生死は、命令が適切かどうかにかかっている。
鬼神の如き意志と、決断が必要である。
羽柴秀吉が、竹中半兵衛が、服部半蔵が、
その鬼神の右腕と化して走る。
駆け抜ける、戦雲渦巻く下剋上の世を、
大いなる野望のために！

MSX2(ディスク版)新発売！

9,800円/withサウンドウェア(CD付)12,200円
MSX2(4メガROM版)8月下旬発売予定。11,800円
withサウンドウェア(CD付)14,200円

信長の野望・戦国群雄伝　商品ラインナップ

●パソコン各機種：9,800円
withサウンドウェア(12,200円)もあります。
※パッケージ写真はPC-9801、PC-8801SRのものです。

●ハンドブック
1,860円(税込み)

●サウンドウェア
CD：2,900円/テープ：2,600円

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。尚、書籍、サウンドウェア(CD単体)は取扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文下さい。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。
■MSXマークはアスキーの商標です。ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

信長の野望 全・国・版

戦国の乱世を鎮めよ！すでに古典、そして頂点。
「信長」をプレイせずしてシミュレーションを語るなかれ！

●MSX2 3.5"2DD：8,800円/4メガROM：9,800円 ※パッケージ写真はPC-9801のものです。
●MSX 2メガROM：9,800円 ●ファミコン：9,800円

●ハンドブック 1,860円(税込み)
●ガイドブック 910円(税込み)

三國志

知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。
小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。

●MSX2 3.5"2DD：12,800円/4メガROM：14,800円 ※パッケージ写真はPC-9801のものです。
●MSX 2メガROM：12,800円 ●ファミコン：9,800円

●ハンドブック 1,860円(税込み)
●ガイドブック 910円(税込み)

蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

中世世界の制覇を目指す、歴史4部作中最大のゲーム。
まだ見ぬ王国が君を待つ。

●MSX2 3.5"2DD/4メガROM：9,800円 ●MSX 2メガROM：9,800円
●ファミコン：9,800円/各機種サウンドウェア付もあります。：12,200円
※パッケージ写真はPC-9801のものです。

●ハンドブック 1,860円(税込み)
●ガイドブック 910円(税込み)
●サウンドウェア CD：2,900円/テープ：2,600円

正社員募集

募集職種：SE、プログラマー、ハード技術者、出版・編集、デザイナー、音楽ディレクター、営業、業務、総務、経理
勤務地：横浜市港北区日吉
待遇：当社規定により優遇。1989年度大卒初任給18万円(住宅手当込み)。賞与年3回 7.5ヶ月(1988年度実績)。昇給年1回。
社員寮有。全社員海外研修旅行。各種保険完備。完全週休2日制(1990年度)。
資格：18～32才迄。高卒以上。
会社説明会を開催します。7月27日(木)。
参加ご希望の方は、履歴書、参加希望日を下記までご送付下さい。追って連絡致します。秘密厳守。
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 株式会社 光栄 総務部 Tel.044-64-3111

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.044-61-6861(代) 株式会社 光栄

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、団体、法人に対しても、レンタルの許諾はしておりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

㈱アートディンク
㈱アスキー
㈱アルゴ21
㈲アルシスソフトウェア
㈱インターコム
㈱ウィンキーソフト
㈱ウルフチーム
ヴァルソフト販売㈱
㈲エーシーオー
㈱エー・エス・ピー
エスエイティーティー㈱
㈱エスピーエー
エデュカ㈱
㈱エニックス
㈱エム・エー・シー
㈱エルム企画
㈱オーピックビジネスコンサルタント
㈱大塚システム研究所
㈱音研
カナン精機㈱
㈱管理工学研究所
㈱キャリーラボ
クエイザーソフト㈱
クリスタルソフト㈱
㈲呉ソフトウエア工房
グレイト㈱
㈱ケービーエス
ケンチックス㈱
㈱ゲームアーツ
㈱コーパス
㈱光栄
㈱工画堂スタジオ
㈱神津システム設計事務所
㈱構造システム
㈱講談社経営総合研究所
コナミ工業㈱
㈱コンパイル
㈱ザイン・ソフト
㈱シャノアール
㈱シーアンドシー
㈱シーエイアイシステムズ
㈱CSK
システムサイト
㈱システムサコム
㈱システムセンター
システム総合開発㈱
㈱システムソフト
㈱システムハウスミルキーウェイ
㈱新学社
㈱新企画社
㈲シンキング・ラビット
㈲シーエーエム
㈱ジャスト
㈱ジャストシステム
㈱スキャップトラスト
㈲スタジオパンサー
㈱ステラシステム
ストラッドフォードコンピュータセンター㈱
㈱セガ・エンタープライゼス
創歩人コミュニケーションズ㈱
㈱ソフトウィング
㈱ソフトウェアジャパン
ソフトスタジオWING
ソットプラン㈱
ソット屋しゃんばら
㈱ソリマチ情報センター
ダットジャパン㈱
大学生活協同組合東北事業連合
㈱ダイナウェア
㈱チャンピオンソフト
㈱ツァイト
㈱ティーアンドイーソフト
テックソフトアンドサービス㈱
㈱テクノソフト
㈱ディアイエス
デービーソフト㈱
デザインオートメーション㈱
㈱デジタル・リサーチ・ジャパン
㈱電波新聞社
㈲東亜コンピュータプラザ
㈱クレオ
東峰通商㈱イーストキューブ
徳間書店インターメディア㈱
㈱ニデコ
日本アシュトン・テイト㈱
日本SE㈱
㈱日本科学技術研修所
日本クリエイト㈱
日本コンピュータシステム㈱
㈱日本ソフトバンク
㈱日本テレネット
日本デクスタ㈱
日本ナレッジ・ボックス㈱
日本ファルコム㈱
㈲ハウテック
㈱ハドソン
㈱ハル研究所
㈱パックス
パーソナルメディア㈱
パル教育システム
ヒーズ・ジャパン㈱
㈱ビッツー
㈲ビービーエス
ビクター音楽産業㈱
ピーシーエー㈱
㈱ファミリーソフト
㈱フォトロン
㈲風雅システム
㈱富士通ビー・エス・シー
ブラザー工業タケル事務局
㈱ブレイングレイ
㈱ブロダーバンドジャパン
プログラム企画サービス㈱
ボーステック㈱
㈱ポニーキャニオン
㈱マイクロキャビン
マイクロソフト㈱
㈱マイクロネット
マイクロプローズジャパン㈱
マスターネット㈱
㈱まつもと
メガソフト㈱
㈱メタテクノ
森本紘章顧問弁護士
㈱ラウンドシステム研究所
㈱ランドコンピュータ
㈱リード・レックス
㈱リギーコーポレーション
㈱リバーヒルソフト
ロータス㈱

〈89.6.7現在〉

※社名は五十音順です。

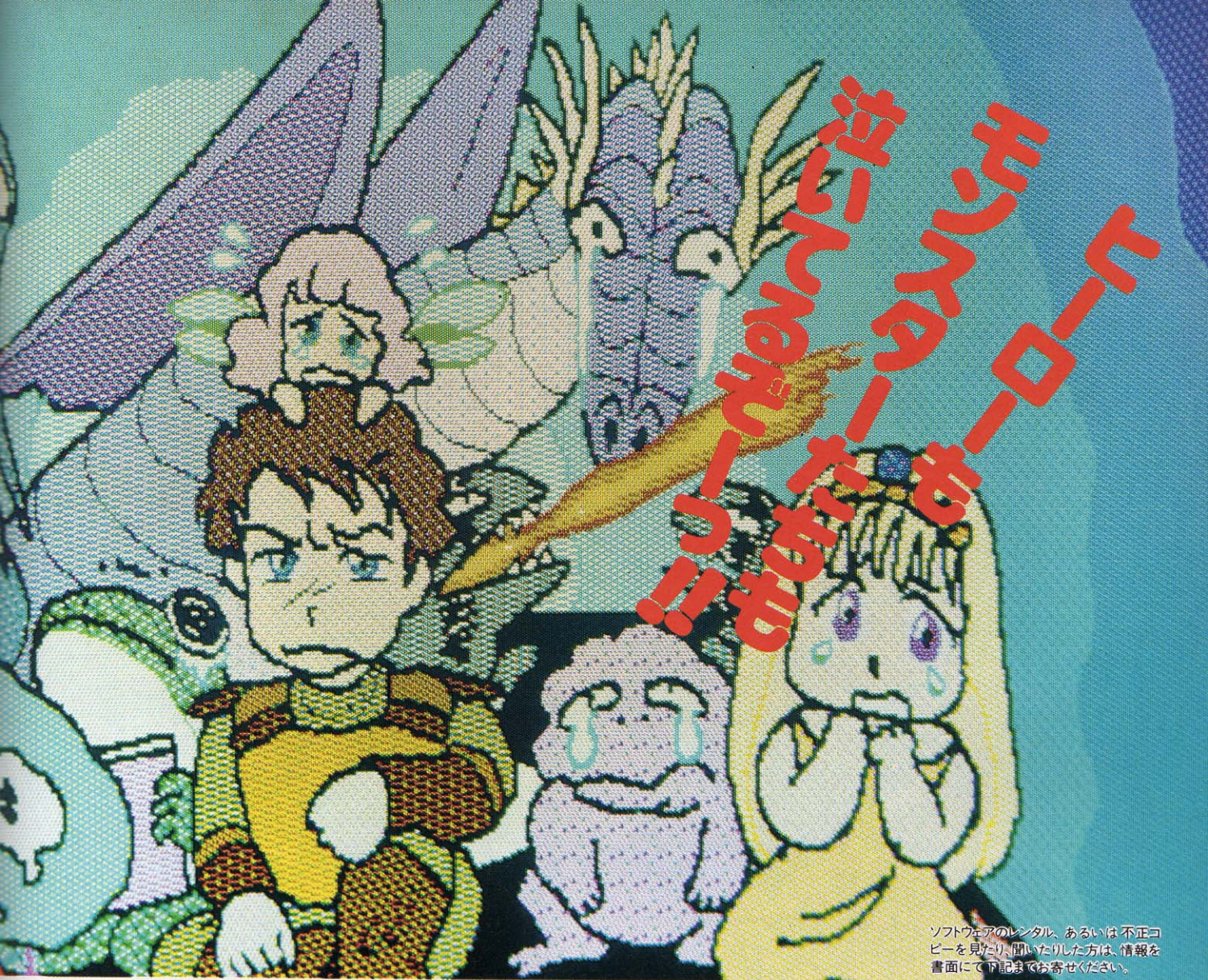
しろ、すべてデジタル信号でプログラムは書きこまれています。そしてデジタル化されたメディアは、オリジナルとコピーとの差がまったくありません。「レンタル及び、不正コピー」はそれをいいことに、ソフトウェアを"打ち出の小槌"にしてしまっているのです。

無限の夢を生み出しているソフトウェアの開発には、多くの開発費と人手がかかっています。限りある時間を最大限に利用し、それこそ、血の滲むような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その人たちにとって、出来上がったソフトウェアがレンタルや不正コピーをされてしまうということは、当然得られるべき利益が得られなくなってしまうということなのです。

もはや現代人にとってコンピュータは、あって当たり前のような「空気」みたいに、特別に意識しなくても暮らしのどこかで強く結ばれています。人とコンピュータの関係が深まった今こそ、ソフトウェアの重要性を認識していただきたいと思います。

6月7日現在、130社にも及ぶソフトハウスに加盟していただいております本機構ですが、不正コピー防止のため、より一層の強化をはかるには、一社でも多くの加盟が必要不可欠です。ソフトハウス間の強い提携があれば、不正コピーは必ず防止できるはずです。

ソフトウェア法的保護監視機構とは?

本機構は、著作物、特にパソコンソフトウェアに関わる著作権を含む、知的所有権の
行為の監視・摘発を行うと共に、将来にわたり知的所有権思想の啓蒙を行い、ソフトウ
情報産業の健全な発展に寄与する団体です。

あなたはコピーや、レンタルを体験したことがありますか。

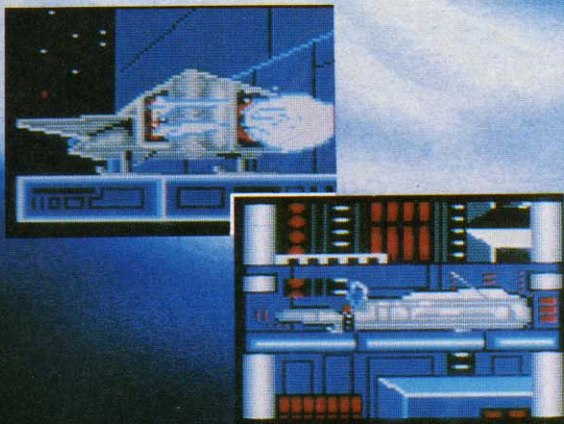
銀行で、駅で、天気予報で、etc…。私たちは、暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの「力」に出会います。

このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェア」によってその実力を発揮します。どんなに最先端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウエアがなければハイテクノロジーのかたまりでしかありません。つまり、コンピュータはソフトウエアによって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトウエアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出しています。

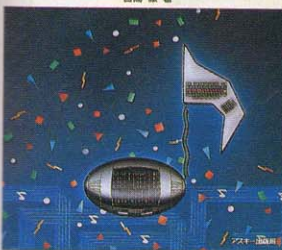
ところが、です。この夢をむしばむ事件が続出しています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。

ソフトウェア法的保護監視機構
社団法人日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会内
ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田
〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ
TEL03(221)7481(代表)

新発売
美少女コントロール
自然画対応
MSX2
彼女たちを解放できるのは、君だけだ。
▶当社初のリアルタイムシューティングゲーム
▶自機は上下左右に移動が可能。
▶自機のストライク・イーグルはオプションによりステップアップが可能。
▶あるレベルに達する事により、「スペシャル・フォーメーション」に変形。ビーム砲がパワーアップする。
▶MSX2+は自然画に対応。ビジュアルストーリーが自然画モードにて楽しめます。
▶各ステージ毎に、BGMを用意。
MSX2 / MSX2+ (3.5"2DD)
定価6,800円
MSX2
ソープランドストーリー 定価¥7,800
美少女写真館Ⅲ
フォトクラブ恐怖の館 定価¥6,800
HARD
グラフィック総集編
定価¥5,800
はっちゃけあやよさん
MSX2 定価3,800円
HARD
ハード
〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19
福原トータス204
☎03(837)1893

ASCII BOOK

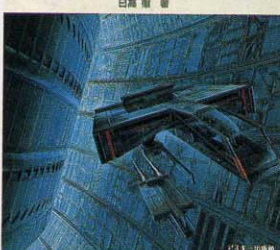
PC-8801シリーズ
マシン語サウンド・プログラミング

日高 徹著　定価2,580円(税込み)(送料300円)

PC-88のFM音源を使いこなすためのサウンドツールを完全公開！

PC-8801には、mkIISRからFM音源が標準装備されています。しかし現状では、その強力な機能を十分に活用しているのは市販のゲームソフトくらいのもの。とはいえ、現在のBASICのサポートレベルでゲームBGM級のプログラムを作ることは非常に困難です。本書では、ゲームプログラマーが3年ごしで完成させた音楽演奏プログラムを全面公開、基礎知識から使用法まで徹底的に解説します。

対応機種：PC-8800シリーズ　メディア：5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

PC-8801 mkIISR
マシン語ゲーム・プログラミング

日高 徹著　定価2,580円(税込み)(送料300円)

マシン語を用いた本格ゲーム・プログラミングのテクニックを紹介

基礎的なキャラクタ移動から、高度なスクロール型シューティングまで、マシン語ならではの処理スピードを活かしたゲーム・プログラミングのテクニックを詳細解説。また、マシン語の基礎をひと通り理解している人にとっては、実践的なアルゴリズム構成法の入門書としても役立てることができます。ルーチンごとに区切って解説されたダンプリストによってアセンブラまで完全カバーしました。

DiSK ALBUM 10

対応機種：PC-8800シリーズ　メディア：5-2D
価格5,800円(税別)(送料400円)

MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著　定価1,240円(税込み)(送料300円)

MSX2＋の拡張機能をフルに活用するためのサンプルプログラム集

MSX2＋で拡張された主な機能である、19,268色同時表示・ハードウェアによる横スクロールなどのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源までを詳しく解説。さらに、各機能に対応するBASICのコマンドとサンプルプログラム、グラフィック、簡易漢字、FM音源それぞれのエディタなど、応用プログラムを豊富に掲載しました。MSX2＋の活用法を具体的に理解できるので、ユーザーだけでなく、購入を検討中の方にもおすすめです。

HALNOTEツールコレクション

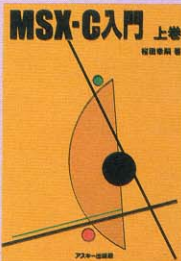
―パーソナル・ウィンドウシステム入門―

福本雅朗著　定価1,240円(税込み)(送料300円)

HALNOTEの機能を理解し、活用するための解説&ツール集

いま、MacやDTPの世界で新しい流れとして最も注目を集めているのが、WYSIWYGや、ウィンドウシステム。そして、この概念をMSX上で実現しているのがHALNOTEです。本書では、そのワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説し、さらに、環境をも十二分に活用するための各種プログラムも豊富に掲載しました。学びながら役に立つ、実用的なツール集です。

DiSK ALBUM 32

対応機種：MSX2　メディア：3.5-2DD
価格3,000円(税別)(送料400円)

MSX-C入門 上巻

桜田幸嗣著　定価1,450円(税込み)(送料300円)

いまやC言語の人気の波はMSXの世界にまで押し寄せています。BASICやマシン語とはひと味違う構造化プログラミング言語をMSXで体験してみませんか？　上巻は基礎編とし、MSX-Cのセットアップと基本的な文法を解説。下巻が実践編となりますが、本巻だけでも簡単なプログラミングは可能になります。Ver1.2にも対応。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977　**株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年令・職業・電話番号・使用機種名を明記の上、宣伝部MSX係までお申し込みください。

ASCII SOFTWARE
本格的RPGと
お色気パロディの融合
カオスエンジェルズ
待望のMSX2版、新登場
●総数300枚近いグラフィック、
エンディングだけでも30枚を超えます。
●女の子のモンスターひとりに対し、
最低6枚のグラフィックを用意、
BGMも女の子によって変わります。
ハード&メロウ
遥かなる昔、この国の北には広大な王国があった。栄華を極めた王国も時の流れには逆らえず、衰退の一途をたどり、ついには滅んでしまったという。今ではこの王国の華々しさ、艶やかさが伝説のように語られるだけだ。そして今、貴方は酒場で出会ったひとりの老人からひとつの鍵を手渡された。それは、その「北の国」の伝説の塔、ウロボロスの鍵だという。老人は年老いてしまった為に貴方に自らの夢をたくしたのであった。まるで謎に魅かれ、運命に操られるように……と、ここまでは今までにもあるRPGの姿。しかし、カオスエンジェルズはそれだけではない。カワイイ女の子のモンスターを倒したとき…貴方へのお楽しみが待っている。老人が"このウロボロスの塔の最上階まで辿り着いた者は欲望のすべてがかなえられる"と言った言葉の真実は……。
正統派RPGのストーリーを土台に、甘美な世界に貴方を誘う、まったく新しいタイプのRPG。
【青竜】
ドラゴンの一族の中でも、知能が高く強力な存在であるとされる青竜。彼女はどうやら龍神(水の守護神)のようです。正統派ドラゴンの血を引く者として、崇められてきたものですからあくまでもおしとやかにセマります。しかし、相当な実力者ですから甘くみていると酷い目に逢います。また、苦労すれば楽しみも増すというもの。あなたは純日本的な彼女はお好みですか。
【金星ガメ】
金星ガメというのはゲームの作者の想像の産物。(一説によると、某S小説の中に出て来る「金星ガニ」のもじりだとか)硬い甲羅を持っていて、自分の身に危険が迫るとすぐに隠れてしまいます。殻に閉じ込もった彼女を倒すには、ちょっとしたコツが必要になりますが、苦労した後はお楽しみが待っています。
?
?
?
カオス★エンジェルズ
Chaos Angels
MSX2 (MSX2+も可)対応 3.5-2DD(2枚組)(VRAM128K)
定価:7800円
(※表示価格には消費税が別途付加されます。)
MSX-MUSIC対応♪
(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)
好評発売中
〈もれなく特製ステッカーが付いています。〉
※画面写真は開発中のものです。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー

ASCII NETWORK

はじめパソコン通信って、難しいと思ってた。
でも、ビギナーズ・トレーニングまであるなら、
挑戦してみようって気になってね。だから、

(MSXに決めたんです。)

アスキーネット

という人 もいます。

「MSXカレッジ」で初心者をやさしくサポート──アスキーネットMSX

パソコン通信初心者の心強い味方になってくれる、「MSXカレッジ」。これは、専用の電子掲示板を通したトレーニングサービスです。画面内容に従うだけで、基本的な操作法を自然にマスターできます。また、ベテラン会員のアドバイスを受けられるメニューもあります。■〈MSX〉のサービス内容…●SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービス他■アクセスポイント…●一般公衆電話回線(東京・大阪・名古屋)●「Tri-P」のノード(全国64ヶ所)●DDX-TP回線■アスキーネットは3タイプ。この他にアスキーネットACS、アスキーネットPCSがあります。

アスキーネット登録料金	3,000円〈MSX〉〈PCS〉〈ACS〉共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。			
アスキーネット利用料金	〈MSX〉	①基本料金(5時間まで)…1,500円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 7,500円/月
	〈PCS〉	①基本料金(5時間まで)…2,000円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上… 8,000円/月
	〈ACS〉	①基本料金(5時間まで)…4,000円/月	②5時間～20時間まで…20円/3分	③20時間以上…10,000円/月

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。

■アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます。㈱インテックの個人向VAN「Tri-P」への接続が可能に。どのアスキーネットも全国64のアクセスポイントから、これまでより安い通信費でご利用いただけます。■〈アスキーカード〉会員募集中。パソコンにいちばんよく効くカードです。アスキーネット登録料が免除され、どんなにアクセスしても基本料金だけという特典付。詳しくは、アスキーカード事務局(03)797-7601までどうぞ。■MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト「MSX-TERM」近日発売予定。価格12,800円(送料1,000円)オートログイン、エディタ、逆スクロールなど、数々の便利な機能を装備した本格的通信ソフトです。

◀アスキーのパソコン通信サービス▶

ASCII NET

会員募集中

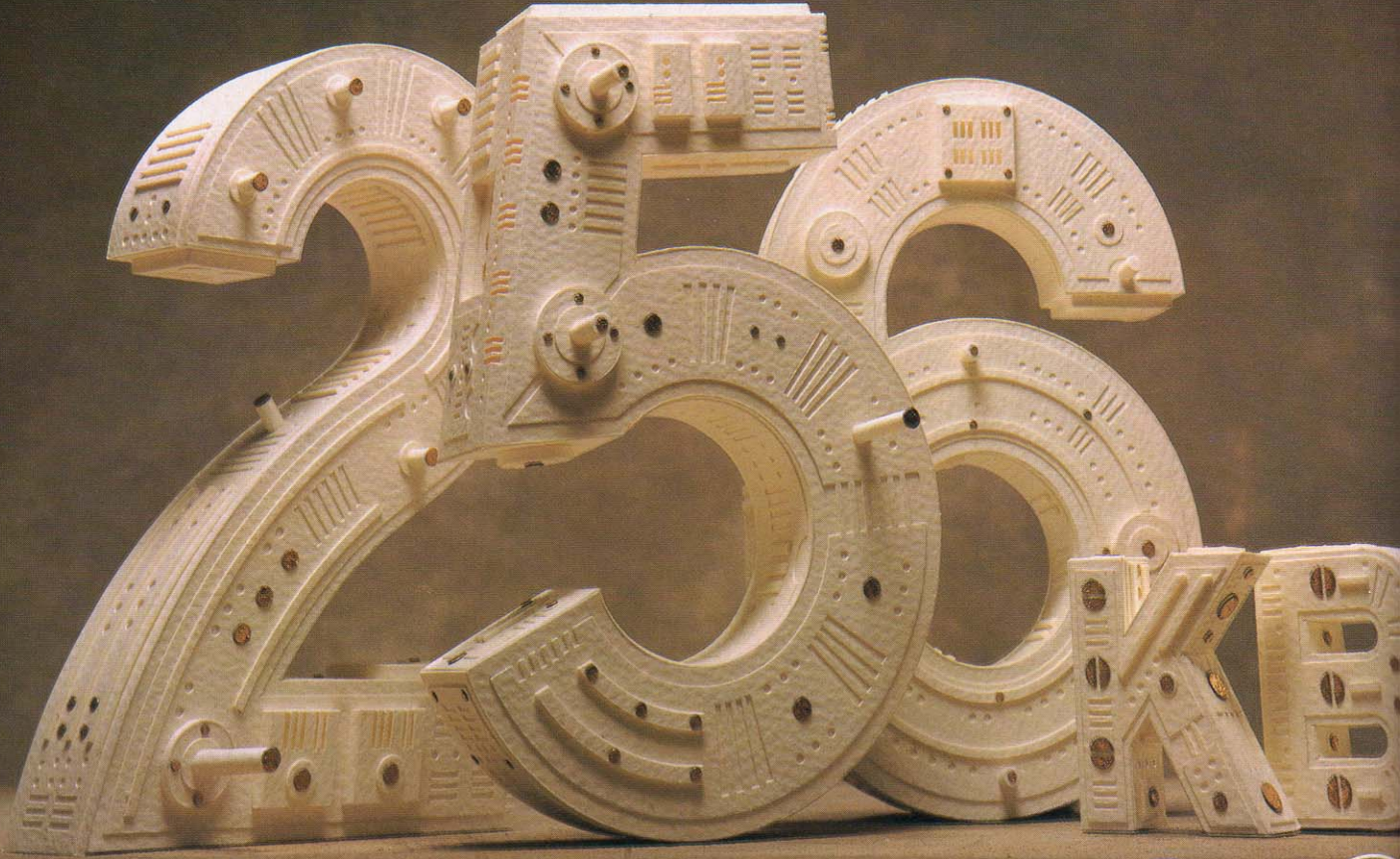
アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申込みは
☎(03)486-9661
電話またはハガキにてお問い合せください
すぐに詳細資料と共に入会申し込み書をお送りします。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 株式会社アスキー

頼もしい底力があります、DOS2。

256KB

好評発売中

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAM内蔵カートリッジには256KBのメモリを搭載していますので、RAMディスクの容量はなんと160KB。※ MSX-DOS2 TOOLSの漢字エディタ(KID)を入れても130KBの余裕があります。残りのRAMディスクをどう使うかは、あなた次第。MSX-DOS2 TOOLSのコマンドを入れたり、MSX-C ver.1.2でC言語プログラミングしたりすることも可能です。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

※RAMディスクの容量は本体のRAM容量によって変わります。詳しくは「日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵」のパッケージをご覧ください。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 256KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●256KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ● MSX2専用
■ 日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

DOS2専用の新PDTシリーズ、ついに登場。

MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル ディベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズが登場しました。このシリーズがあれば、さらに高度なプログラミングが可能です。日本語MSX-DOS2の威力をフルに活かして挑戦してください。

新PDTシリーズ

アセンブラでのプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

MSX-DOS2 TOOLS

[エムエスエックス ドス2 ツールズ]

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2

[エムエスエックス エス バグ2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C Ver.1.2

[エムエスエックス シー バージョン.1.2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用 ※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

MSX-DOS2専用

新発売

PDTシリーズも好評発売中(MSX、MSX2、MSX2+で動作します)

MSX-DOS TOOLS
[エムエスエックス ドス ツールズ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSX-S BUG
[エムエスエックス エス バグ]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Ver.1.1
[エムエスエックス シー バージョン.1.1]
価格19,800円(送料1,000円)

MSX-C Library
[エムエスエックス シー ライブラリ]
価格14,800円(送料1,000円)

MSXをより使いこなすための
MSXべーしっ君ぷらす
[エムエスエックス ベーシックン プラス]
価格6,800円(送料400円)

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート

MSX用HD Interface

[ハードディスク インターフェイス]

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30,000円(送料込)

新発売

MSXで大容量メディアを扱えるHD Interface。対応するハードディスクは日本電気(株)のPC-9801-27互換の20MBおよび40MBのもので、40MBについてはパーティションを設定することでご使用になれます。

※HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み、お問い合わせは、(株)アスキー直販部(TEL03-486-7114)までお願いいたします。

対応ハードディスク一覧表(五十音順)　'89年6月8日現在

メーカー	機種	容量	メーカー	機種	容量
(株)アイシーエム	MC-20EX ※	(20MB)	ロジテック(株)	LHD-32NR	(20MB)
	MC-40S ※	(40MB)		LHD-32HR	(20MB)
アイテック(株)	IT H-320S	(20MB)		LHD-32V	(20MB)
	IT MJ4	(40MB)		LHD-34HR	(40MB)
(株)ウィンテク	HD404HS	(40MB)		LHD-34SR	(40MB)
(株)グロリアシステムズ	GHD-340	(40MB)		LHD-34V	(40MB)
コンピュータリサーチ(株)	CRC-HD2A	(20MB)			
	CRC-MH4	(40MB)			
緑電子(株)	DAX-H1	(20MB)			
	DAX-H5V	(40MB)			
(株)ランドコンピュータ	LDP-521A	(20MB)			
	LDP-541A	(40MB)			

※増設機用別売ケーブルが必要です。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル(株)アスキー営業本部TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

MSXゲーム徹底解析

ときのたつのは早いもので、もう夏の気配が感じられるようになりました。オーストラリアではそろそろ冬ですけど。関係ないですね。まあ、とにかく今月も徹底解析の始まりだー。

プロ野球 ファミリースタジアム

いつ出るかいつ出るか、と読者をヤキモキさせているファミスタではあるが。そろそろ発売に向けてカウントダウンが始まった。もう紹介することないんじゃない？　いや、まだあるんだなー！

■ナムコ　MSX2＋　7,800円［税別］(ROM)

待ったかいがありそうだ!!

いやー、まったくいつまでジラしてくれるのかしら？　と思っているんじゃないですか、あなた。出る出るといって幾年月(大ゲサ)。まあ、それだけ念入りに開発してるんですよ。

というわけで今月のファミスタ情報は、今の開発状況、そして謎の隠れチームの実態について鋭く迫ってしまう。ついでにこれまで報告してなかった、重大な事実についても触れてしまう。もう何ヵ月にもわたって紹介したファミスタではあるが、まだまだ深いベールに包まれている部分があるわけなんです。

さて、編集部だけが知っている情報をもったいぶってもしかたがないので、その重大な事実について報告しておきます。ファミスタがMSX2＋専用ということになってましたよね？　ふふふ、なんと**MSX2でも動く!**　いやー、もうダマされたって感じですね。この情報は、つい先日ナムコのほうから連絡があったのです。「あのさ、ファミスタね。2でも動いちゃうの」。ガガーン！　今の今まで2＋専用だと思って疑わなかった私、いや全国6000万人の(超うそ)Mマガ読者が、ものの見事にハメられてしまったのです。

詳しく説明しよう。MSX2＋で起動させると打球に伴なって画面がスクロールするのはすでに紹介済みだ。ところが2だと完全な画面切り替えになる。つまり球が画面のはじ(左右のみ)まで飛ぶと、パッと次の画面になるというわけ。MSX2ユーザーよ、目が覚めたかな？

⬆これがMSX2でもできるんだぜー!!

⬆キミの部屋が、たちまちスタジアムに。

ファミコン版ファミスタとの違い

本家ファミコン版ファミスタとMSX版とでは、ちょっと違うところがある。ゲームシステムやサウンドではなく、もっと基本的(？)な違いだ。なんだかアゲ足をとるようだが、この場を借りて紹介いたしましょう。

まずはガイアンツのスパイク。ファミコン版では黒だったのが、MSX版では白になっている。ファミスタマニアならすぐ発見できそうなものだ。そして決定的なのは打者の後頭部だ。ファミコン版ではちょっとではあるがえりあしが見える。それがどうだろう。MSX版ではえりあしどころか首すら見えない。推測すると、きっとヘルメットの規格が変わったのではないか、と考える今日このごろだ。そのほかにも違いがありそうなので、見つけたら編集部に報告してね。

⬆黒かったスパイクが白くなった。ミズノの新製品だったりして!?

ファミスタ'88

⬅バットを振り切ったとき、このようにえりあしクッキリ。

MSX版ファミスタ

⬅頭がヘルメットにスッポリとおおわれているのがわかる。

史上最低最悪のエムマガズを斬る

先月号の付録で華々しく紹介されたエムマガズ。言わずと知れたファミスタの隠れチームのひとつである、Mマガ編集部のピープルで構成されたチームである。じつはその後の反響が多く、「1日もはやくエムマガズと試合したい」というものから「ヘンなの！」という小馬鹿にした意見まで、多数いただきました。ほんとにありがたいことです。というわけで、今月は、選手を特別に写真付きで紹介し、このすばらしい（？）チームの特徴を述べていきたいと思うのです。

⬆エムマガズのユニフォームは緑色でーす。

このチームは多少のばらつきはあるものの、全体的に機動力と打力に長けています。とくに上位打線は打って走れる選手が目白押しときています。したがって対戦するときは、できるだけ三振を狙うようなピッチングをしなければいけません。左右に振ったり、速いフォークで意表をついたり、とにかくマンネリ化した配球はたいへん危険です。あまりひとりの投手に負担をかけず、早めに交代させるように心がけましょう。

さて投手ですが速球型、変化球型と揃いぶみです。これらの投手のなかでも、とくにズバ抜けているのが〝ちくら〟と〝たかはし〟だ。前者はどんな球でも投げ分けられるエース、そして後者は音よりも速い（デタラメ）速球がウリモノだ。これらの投手から点を取るのは、もうたいへん。とにかく球のスピードに慣れるしかないのである。キミの動体視力が問われるのは必至だ。また、スタミナが切れるのを待ち、ほかの投手が出てきたところを打つ！　という手段も有効である。ひきょうだけど。

ほかに目立つ選手だ。8番の〝とよまる〟を紹介しようと思ったが、やめた。下位打線はこぢんまりしているので、そのうちのだれかと〝ほえほえ〟を交代すると、ほぼ最強といえるだろう。

ウケ狙いとノリで作ったエムマガズだが、こうしてみるとかなり強い。一度このよくわかんないチームと対戦していただきたい、と強くお願いする編集部である。

あ、表中のC、S、Fはそれぞれカーブ、シュート、フォークよ。

マヌーなエムマガズだ！

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	しよせい	（中）	両	.246	3	30
2	らめん	（遊）	右	.283	6	14
3	あらきよ	（三）	右	.302	30	4
4	ぱんち	（一）	右	.333	42	6
5	がすこん	（捕）	右	.274	16	1
6	れお	（右）	両	.243	8	6
7	はやし	（二）	左	.268	5	12
8	とよまる	（左）	右	.002	2	35
代打	ほえほえ		両	.386	60	10
代打	ほんだ		右	.283	10	8
代打	そらまめ		右	.251	2	12
代打	おぐり		右	.228	6	4

	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	ちくら	先	左下	0.01	175	5	5	16	15
投手	へび	先	右	2.56	145	10	10	6	50
投手	すがさわ	先	右	1.06	135	14	8	8	35
投手	えもり	先	左	9.98	100	0	0	20	99
投手	こぢま	リ	右下	3.33	120	14	0	0	15
投手	たかはし	リ	右	0.97	200	0	0	0	3

⬆なんだかよくわかんないけど、案外強いみたいなんです。困るよねー、マジで。

⬆すごいでしょ？　こんな球、打てるのかなあ。よくわかんないけど、私には。

ほかの隠れチームも大公開しよう

先月号の付録でチラッと書きましたが、ファミスタには3つの隠れチームがあります。エムマガズはすでに前ページで紹介しました。というわけで残りの2チームはいったいどんな選手が揃っているのか？　それではご報告しましょう。

ファミスタシリーズではいつも調子が悪い、というか実力がないというか、どうもイマイチなタイタンズ。ところが隠れチームにはそのタイタンズが装いも新たに、〝裏トラ〟と呼ばれる超強力チーム、ワイタンズとなってよみがえったのだ！　下の表を見てもらうとわかるが、もしかしたら全チーム中最強を誇るのではないかと、巷の話題を独占している。打ってよし走ってよし、そして投げてよしの三拍子。今までタイタンズを小馬鹿にしていた諸君は、ぜひこのチームと試合してほしい。きっと痛いメにあうぞ。

さてもうひとつは、ほとんど内輪ウケというか、知ってる人にとっては大笑いモンのパソコンスターズ。各雑誌の編集者やソフトメーカー、ハードメーカーのピープルが集まってできた、まったくもってよくわかんないチームだ。ちなみにエムマガズの主砲、田中パンチもじつは本名で代打で登録されている。かけもちってやつだ。やるな。

⬆ほらほら、あることをするとこうなって隠れチームと試合できるんですのよ。いやなくらいに強いんだから。イヤ〜ン。

⬆タイタンズと一字違うだけだが、実力はゼーンゼン上のワイタンズの雄姿だ。

⬆ほとんど趣味の領域というか、アソビっていうか。パソコンスターズです。

ところで、これらのチームはゲームをスタートさせるとき、あることをすると現われる仕組みになっている。そのある方法とは……、秘密だ。これは各自で見つけてほしい。とか言ってみたりして。よし、ヒントだ。あるキーを押しながらスタートさせると、なる。ここまで書けば、なんとかわかるはずだ。思ったほど難しくはないし。

隠れチームは3チームとも、総合力はかなり高い(エムマガズは除く)。なんとかしてこれらのチームと試合できたとしても、かなりの苦戦を強いられるのではないかな。だから、メジャーリーガーズなどの比較的強いチームとの試合を繰り返し、自分が強いと確信してから戦ってほしい。でないとボロボロに負けちゃって、つまんないよ。

これがワイタンズだ!

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	わた	(遊)	右	.333	20	18
2	かめまや	(二)	左	.302	12	10
3	かねか	(中)	右	.362	32	8
4	ふいるだ	(一)	右	.290	46	8
5	やき	(三)	右	.321	34	12
6	おおの	(右)	右	.343	29	18
7	なたの	(左)	左	.289	18	16
8	よした	(捕)	右	.272	22	6
代打	みやうた		右	.303	28	10
	つるま		左	.268	20	12
	やまくち		右	.300	12	10
	まゆみ		右	.298	32	16

	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	なかたこ	先	左	1.70	148	12	10	8	50
	とおや	先	左	2.40	148	14	14	10	40
	いのま	先	左	2.75	155	8	4	12	40
	なかごみ	先	右	1.40	145	14	4	14	50
	なかみみ	リ	右	1.70	140	14	8	10	20
	のた	リ	右	2.45	144	8	10	14	20

パソコンスターズだ!

打順	名前	守備	打席	打率	本塁打数	走力
1	ぱなつく	(右)	両	.333	8	25
2	そにつく	(二)	左	.300	5	17
3	こうの	(左)	右	.355	40	3
4	くにひろ	(一)	左	.400	60	8
5	なつく	(三)	右	.360	50	10
6	こないけ	(中)	右	.280	40	6
7	よしかわ	(遊)	左	.250	15	4
8	さあぷ	(捕)	右	.277	5	5
代打	にいたん		右	.200	20	13
	なにわ		左	.290	20	5
	しぶや		左	.235	18	3
	かがわ		右	.285	5	19

	名前	タイプ	投法	防御率	球速	C	S	F	スタミナ
投手	やまと	先	左	0.50	170	3	8	10	15
	みやじ	先	右下	0.80	135	12	14	3	30
	ないとう	先	右	1.05	145	8	6	8	20
	きたね	先	左下	1.10	155	7	13	15	15
	わたなべ	リ	左	2.00	160	5	12	6	10
	がひら	リ	右	1.85	140	11	10	10	10

辛口ファミスタアドバイスなのだ

現時点の開発の進行状況は、そろそろ完成版ができあがるころだろう。ほんとに待ちに待ったファミスタの発売である。うれしいことにMSX2＋ユーザーのみならず、MSX2ユーザーでもプレイできるということで、期待に胸を膨らませている人たちも多いことだろう。

ところで、ファミスタをプレイしてみて、いくつか気になる点がある。今回はそんな点を述べてみようと思うのだ。読者のみんなはこれを読んでファミスタのデキを想像してみるといいのではないか。

第一に気になったのは、打球の飛び方である。以前ファミスタを紹介したときに、すでに発売されている『プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト』を例にあげたのだが、憶えているだろうか。普通投射物というものは、完全な放物線を描かない。これは無論、空気の抵抗があるためである。ファミコン版を始め、これまで出たファミスタシリーズはそれがきちんと計算されていたのだが、MSX版に関しては、ほぼ完全な放物線を描く。すなわち飛距離が長くなるのだ。よくファミコン版をプレイしたあと、MSX版で遊んでみると、思うように落下地点に到達できない。また、内野手の手前に落ちそうなショートバウンド性の当たりは、ほとんどダイレクトキャッチしてしまう。打球の飛び方を計算することはそれほど難しくないはずである。完成版として読者の手に渡ったときには、そこが改善されるようではあるが、ちょっと、いやかなり気になった。

そしてもうひとつ、走者と野手と送球のスピードのバランスの問題である。

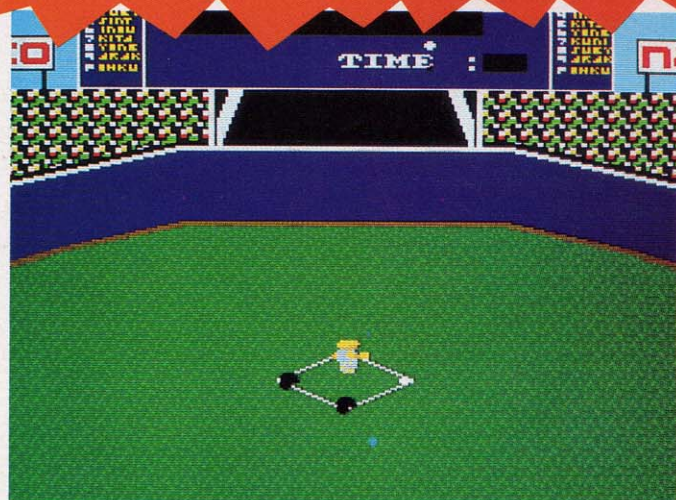
ファミコン版のこのバランスはほぼ確立されたといっていいくらい洗練されている。余裕で走者をアウトにできる場合と、間一髪間にあうか？　という場合によって送球のスピードも違う。選手が意志を持っているようだ。ところが現時点ではあるがMSX版にはそのようなものは見受けられない。捕球した野手がベースカバーにはいった野手に投げる球や、野手の動き自体も走者にくらべて遅い。とはいえ、ただ野手や打球の移動スピードを速くすればゲームの流れもリズミカルになるかと問われれば、それはNOだ。スポーツゲーム全般にいえるリアリティーの追求、それはバランスである。

しかしこれまであげた問題点は、改良される可能性が強い。はたしてファミスタの完成度はどうか？　それはまた来月報告しよう。

⬆一見ただのセカンドフライ。ところがじつはライトの守備範囲にポトリと……。

⬆打球を追う選手の後ろ姿には、なぜか哀愁が。とにかく速く走れよなあー。

⬆選手の走力の差はかなり激しい。内野ゴロを2塁打にする選手から、ライトゴロでアウトになる選手までさまざまだ。

ホームランだーっ！

⬆バックスクリーンに飛び込む球。打球の軌道はきれいな放物線を描くため、高くあがるとホームランになりやすいようだ。攻撃側にとってはうれしいかぎりだね。うひょ。

かなり気持ちイイ〜!!

いきなり"気持ちイイ〜"と言われても困りますね。じつは審判のジャッジがかなりイイんです。歯切れのいいキューティーなボイスは、ゲームを盛り上げることうけあいだ。今までこんなにリアルな声を出したソフトってなかったんじゃないかというくらい鮮明。まるでMSXの中に人が入ってるみたい(大ゲサかな？)。

そしてBGM。これはアーケード版のファミスタで使われた曲だが、なかなか小気味いい。FM音源のすばらしさを再認識するぞ。これはまさに一聴の価値ありってカンジ。

ゲームのデキのよささもさることながら、このような付加価値的要素にこだわる。パワーはいってるなー。

⬆とくに「タイム！」の声には勢いがある。女性っぽいボイスだな。うふうふっ！

Might and Magic

BOOK TWO GATES TO ANOTHER WORLD!

超難解の本格派RPG『マイトアンドマジック・ブック2』。今月は3つの城のクエストと経験値かせぎの方法を紹介しよう。もちろんマップ付きでね。

■スタークラフト
MSX2
9,800円[税別](2DD)

簡単な経験値かせぎの方法!!

レベルがなかなか上がらずこまっている人のために……

グルメおじさんのクエスト

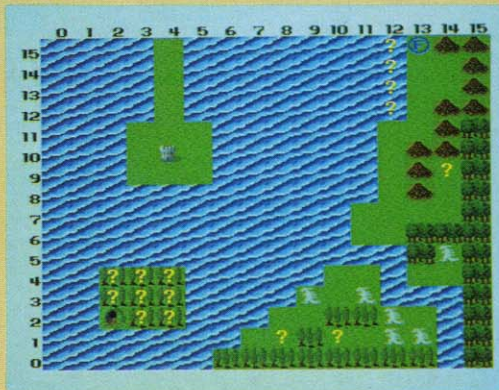
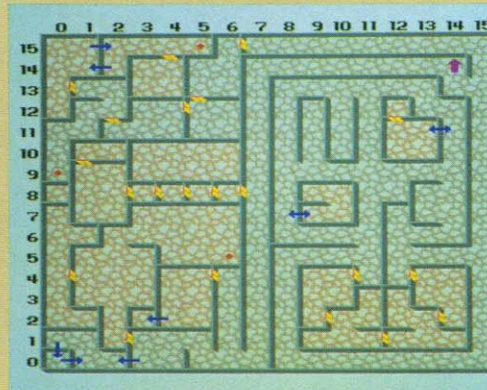
メンバーの誰かに酒場の全種類のスペシャルメニューを食べさせたあとで、A3の(7-7)に行ってみよう。そこにいるおじさんと話をすれば、10万ポイントの経験値が得られるぞ。これは何回でも繰り返せるから、お金がたまったらやってみてくれ。ところで酒場で食事するときやっかいなのは食中毒だ。食べた後に病気になってしまった場合は、そのメニューはもういちど食べなおさなくちゃいけないから注意してくれ。

AREA A3

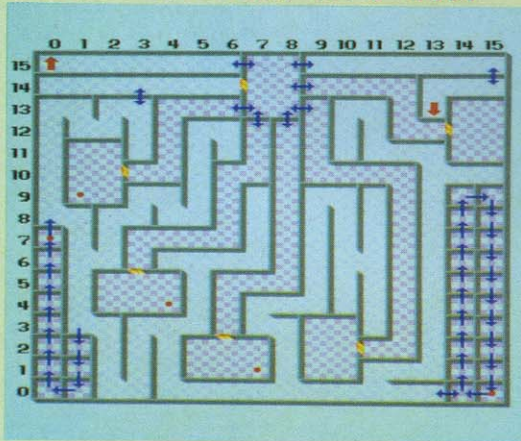
AREA B2

打倒!! カシナート!!

B2の(1-9)に、カシナートというモンスターが棲息している。こいつはなんと、2,000万もの経験値を持っているのだが、むちゃくちゃ強いんで、そう簡単には倒せない。そこで裏技を使う。B4のマーレイアイランドの地下(0-9)にあるジュースを飲み、一時的にレベルを上げてから戦うのだ。2、3人死ぬかもしれないが、なんとか勝てる。注意点はジュースを飲んでからカシナートと戦うまで、敵と遭遇してはいけないということ。移動はすべて魔法で行なうのだ。

AREA B4

マーレイアイランド地下1階

ウッドヘブン城

AREA C1

⬆お城の入り口だ。衛兵に門を通してもらうためには、キャッスルキーが必要なのだ。

ミドルゲートの町の真北、ロストソウルの森の中にウッドヘブン城はある。このC1エリアにはふたつのスペルがあるほかに、経験値かせぎにお得なクエストと僧侶のプラスクエストを達成するためにとても重要なあるアイテム(?)が隠されている。

さて、では城の中に入ってみよう。この城を治めているホーダル卿は、冒険者に武器と防具探しのクエストを命じてくる。そのクエストは4つに分かれていて、初めの3つは下の表の中からランダムにひとつ指定される。そのアイテムを手に入れてきて、ホーダル卿に献上すれば、そのアイテムにみあった経験値が得られるわけだ。

最後の領主のクエストは、いちどしか挑戦できない。このクエストはどこかにある、高貴、勇気、名誉の3本の剣を探し出せ、というものだ。この剣はそれぞれD1、A2、D4のエリアにあるので自分で見つけてくれ。このクエストを達成すれば、得られる経験値は10万ポイントだ。なお、この3本の剣は残念ながら装備することができない。迷わずホーダル卿に献上してくれ。

領主のクエストを終了した後は、初めの3つの繰り返しになる。

ウッドヘブン城 地上

ウッドヘブン城 地下1階

ウッドヘブン城 地下2階

ホーダル卿のクエスト

騎士見習いのクエスト		騎士従者のクエスト		騎士のクエスト	
Broad Sword	1,000exp.	Splint Mail	6,000exp.	Cinder pipe	25,000exp.
Scale Armor	1,000exp.	Plate Mail	10,000exp.	Burning xBow	25,000exp.
Pike	1,500exp.	Harsh Hammer	15,000exp.	Stone Hammer	30,000exp.
Great Shield	1,500exp.	Shaman Pipe	15,000exp.	Pirates xBow	30,000exp.
Great Bow	2,000exp.	Tri-Sickle	20,000exp.	I Scale Mail	30,000exp.
Ring Mail	2,000exp.	Fire Shield	20,000exp.	Fireball Bow	40,000exp.
Great Hammer	3,000exp.	Asid Shield	20,000exp.	B Scale Mail	40,000exp.
Great Axe	3,000exp.	Silver Shld	20,000exp.	Magic Shield	50,000exp.
Looter Knife	4,000exp.	Iron Shield	20,000exp.	S Scale Mail	50,000exp.
Chain Mail	4,000exp.	Plate Armor	20,000exp.	B Ring Mail	50,000exp.

ヒルストーン城

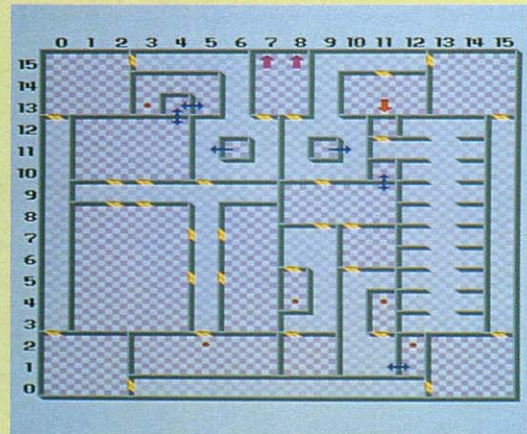
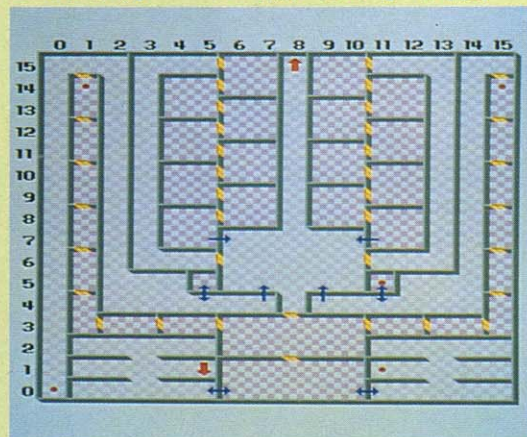
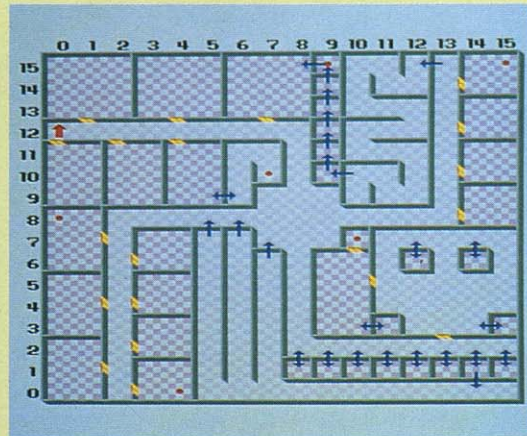
CASTLE HILLSTONE

AREA D4

Castle Hillstone

スレーヤーきょう
「うせろ!!
おまえたちには、わしの
クエストをさずかるしかく
などない。
かおも みたくないわ。」

⬆このお方がヒルストーン城の領主、スレイヤー卿であーる。ひかえいひかえい！

ヒルストーン城 地上

ヒルストーン城 地下1階

ヒルストーン城 地下2階

ヒルストーン城はサンドソバーの町の西、霧の沼のそばにそびえ立っている。この沼の中にある洞窟には、ニンジャのプラスクエストの達成目的がある。また、ここにはある超重要アイテムがあるのだが、今はまだ触れないことにしよう。

さて、この城の領主のスレイヤー卿は特定のモンスターの首を取ってくるように命じる。これも先ほどのウッドヘブン城のものと同じく4部構成になっていて、そのターゲットとなるモンスターは、下の表に書かれている通りだ。冒険をしていて、これらのモンスターに出会ったらその場所をメモしておくとあとあと便利だと思うぞ。

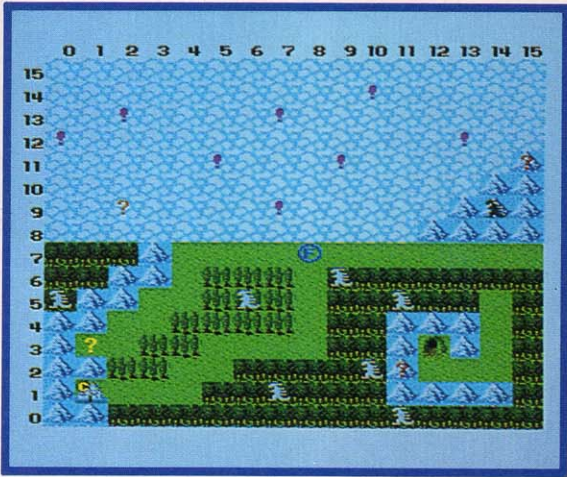
最後の領主のクエストは、付属のマップに描かれている3匹のモンスターを倒すことだ。こいつらはそれぞれD1、E2、E3のエリアにいる。これも自分自身で見つけ出すように。みごとに3匹を仕留め、その首を持ち帰れば100万ポイントの経験値がもらえるぞ。

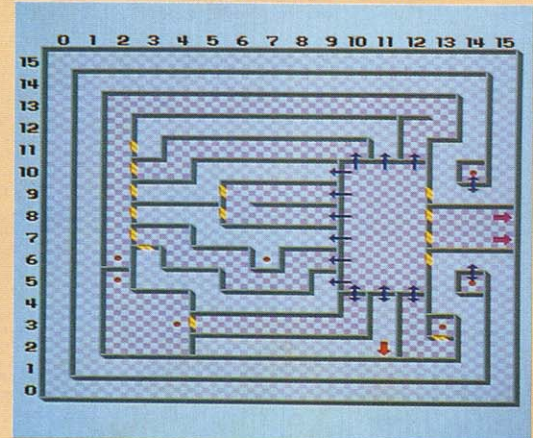
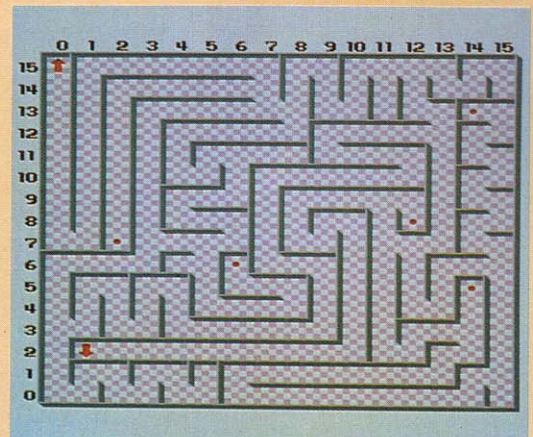
これらのクエストは、受けたときと、達成して再び領主に会いに行くときの先頭のメンバーは同じキャラクターでなくてはいけない。また、途中で他の城のクエストを引き受けると前のクエストは無効になってしまうので気をつけてくれ。

スレイヤー卿のクエスト

騎士見習いのクエスト		騎士従者のクエスト		騎士のクエスト	
Giant Lizard	2,500exp.	Gnome	7,000exp.	Demon Soldier	50,000exp.
Friar	2,500exp.	Gate Keeper	7,000exp.	Avenger	50,000exp.
Carnage Spirit	2,500exp.	Mad Persant	7,000exp.	Barbarian	50,000exp.
Crazed Dwarf	4,000exp.	Acidic Blob	10,000exp.	Dino Spider	100,000exp.
Woodsman	4,000exp.	Iron Wizard	10,000exp.	Minotaur	100,000exp.
Cursed Corpse	4,000exp.	Horned Fiend	15,000exp.	Ghost	100,000exp.
Killer Bees	5,000exp.	Mountain Man	15,000exp.	Hatchet Man	100,000exp.
Wind Mare	5,000exp.	Lightning Bugs	25,000exp.	Armored Dragon	250,000exp.
Crazed Native	5,000exp.	Elf Warrior	25,000exp.	Wizard	250,000exp.
Cursed Slayer	5,000exp.	Melting Man	25,000exp.	Mystic Clown	250,000exp.

パインハースト城
CASTLE PINEHURST

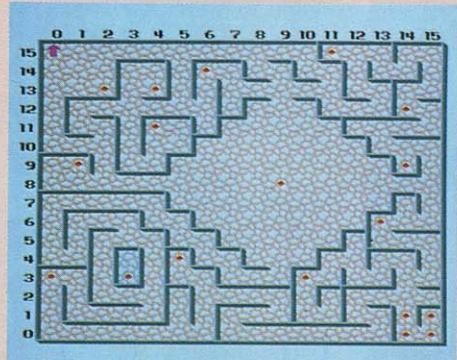
AREA A2

⬆時空移動の機械は鏡になっている。これを使って、8つの時代を旅するのだ。

パインハースト城 地上

パインハースト城 地下1階

パインハースト城 地下2階

この城の領主のクエストは、あるハイアリングに会わせてほしいというものだ。これは簡単に達成できると思うが、この城の真のクエストはこれから始まるのだ。ハイアリングを領主の下に連れていくと王室の奥にある時空移動の機械の使用許可が下りる。これを使い、8つの時代を旅することがこの城で行なうべき真の目的なんだ。もちろん、ただその時代に行ってくればいいというものではない。その時代時代でやるべきことをちゃんと達成しなくてはならない。このクエストは前のふたつとは違い、ゲームの終了に直接関わってくる重要なものなので、あまり詳しく書くことは避けるが、4つの精霊のタロンとエレメンタルオーブが必要であることだけ書いておこう。

今回は紹介しなかったが、クロンにはもうひとつ城がある。この4つの城の中には、重要アイテムがひとつずつ、各職業専用アイテムが4個ずつ隠されている。善悪の属性を変化させる水などもあるので探してみてくれ。最後にひと言、城の中では看板の言いつけを守るよーにね。

ジェムが欲しけりゃここへ行け!
ジェムメーカー火山 AREA E1(4-7)

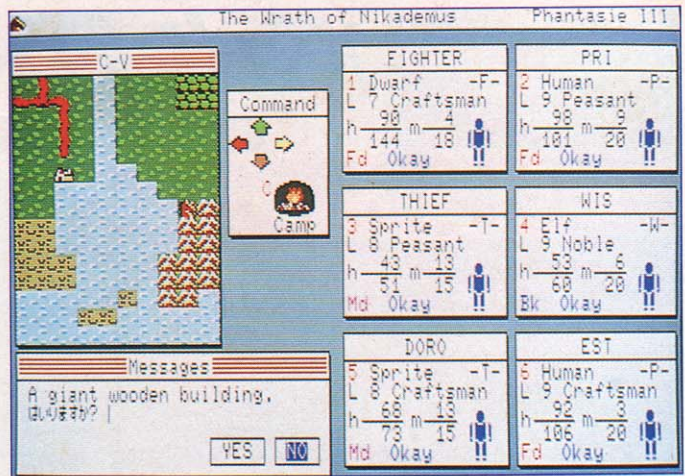
武器を強くする魔法なんかを多用するとジェムがなくなるのって速いものなのだ。そこで、てっとり早くジェムを集めたいときに便利なのが、このジェムメーカー火山だ。この洞窟を探し回れば、だいたい1000個のジェムが手に入る。全部拾い集めたらいちど外に出て、もういちど探せばいいんだ。これでジェム不足も解消だね。ま、もっと簡単に増やす技もあるにはあるんだけど……。技あり一本のページを見てみてね。

ファンタジーIII

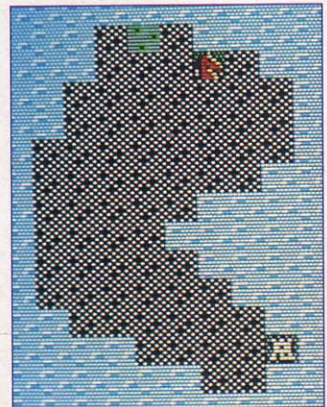
ニカデモスの怒り

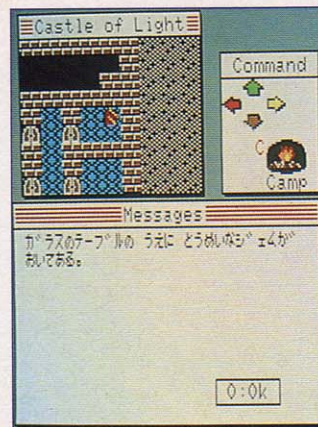
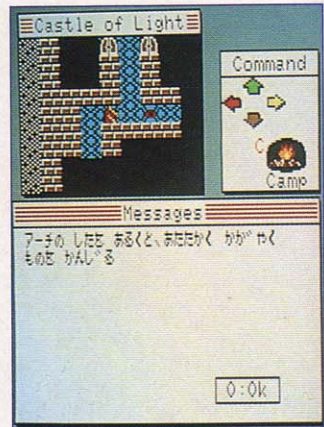
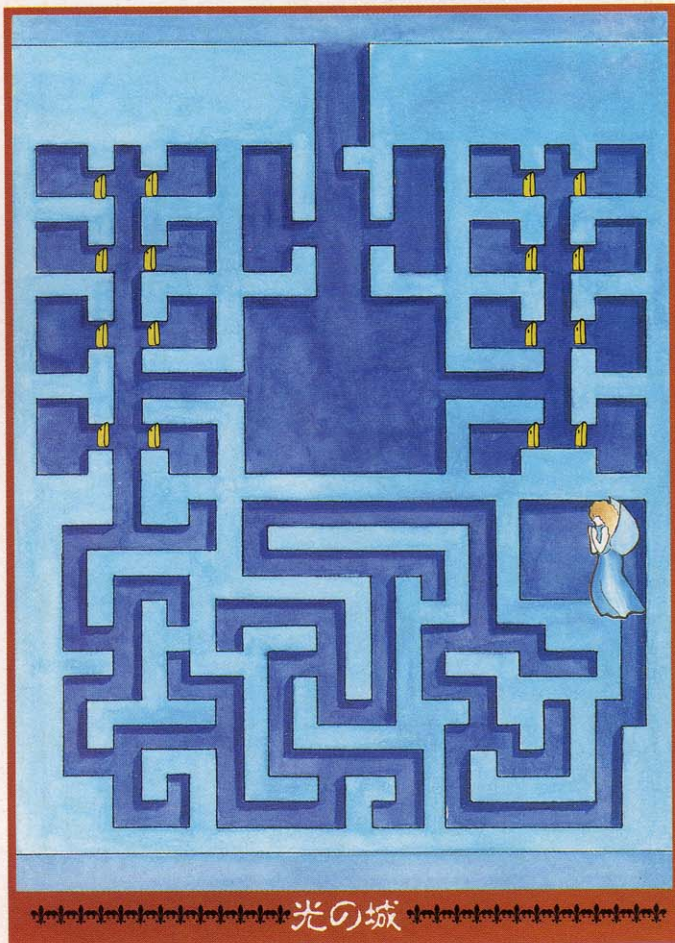
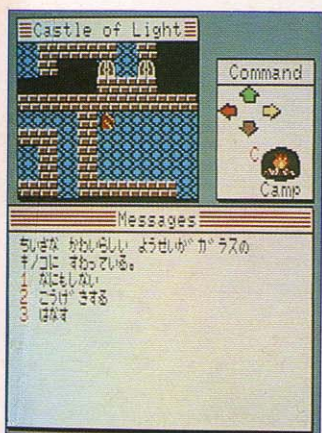
今回は光の城からの４つのダンジョンを解説するぞ！光の城まで来られたなら、もう旅は半ばといったところ。もうすぐ、宿敵のニカデモスと対決するときがやってくるのだ。気持ちをあらたに引き締め直し、対決の日に備えて十分パーティーのレベルをあげておこう。

■ボーステック　MSX2　9,800円[税別]（2DD）

長い旅もいよいよ佳境に！

光の城の解説に入るまえに、少しおさらいをしておこう。パーティーの良き指導者であるフィルモンの指示により、まずドワーフの英雄キルモアの救出に向かったが、悲しいことにキルモアはすでに息絶えていた。おまけにキルモアの葬儀はニカデモスによってめちゃめちゃにされてしまう。あらためてニカデモス打倒を誓うパーティーに、フィルモンは光の城に向かえと命ずる。そのために、まず東の離れ小島にいるクロノスに会いに行き、そこで光の城への行きかたを教えてもらう。城の中に入るのに必要な光の鍵も、クロノスの屋敷の中で手にいれることができた。屋敷の中の装置を作動させ外に出てみると、そこはまばゆい光に包まれた、美しいライトプレーンだった……。

前回までのあらすじはこんなかんじだったよね。さあ、いよいよ本題の光の城の話に移るぞ。

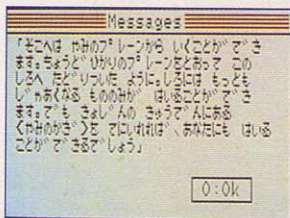
ライトプレーンの南の端に位置する光の城には、さまざまな品物が置かれていて、どれも美しいものばかり。思わず手を伸ばしてみたくなるけど、ここはフィルモンにきつく言われたように、眺めるだけにしておこう。破壊するなんてのはもってのほか。ここは神聖な場所なのだ。

⬆これがライトプレーンの全体マップだ。上に見えるのがLIGHTの町だぞ。

奥に進んで行くとアーチで飾られた、迷路状の道にでくわすだろう。そして、きまって２方向に道が分かれている。片方の道は行き止まりになっていて、そこのアー

⬆絶対に壊しちゃいけないのだ。

⬆これが聖なる光というものだろうか。

⬆彼女に会うためにやってきたわけだ。

Messages
「こんにちは ぼうけんしゃさん」Light Fairy
がいった。「あなたが みえることはクロノスに きいて
います。じゃあくなる ものに たちむかう ぼうけん
しゃに あえるのは とてもうれしいことです。
けれども かなしいことに あなたは まことに
じゃあくなる ところ、やみのしろへ いかねば
なりません」
0:0k

⬅悲しくはない。そのために旅を続けているのだから。

⬅巨人はなかなか手ごわい相手。ちょっと苦労するかも。

チの下をくぐるとダメージを受けてしまう。カンを頼りに、正しい道を進んでいこう。

一番奥の部屋では、光の妖精がキミたちが訪れるのを待っている。いろいろな話を聞かせてくれるが、なかでも重要なのが闇の城の話だ。光の城のミラーイメージである闇の城には、悪しき心を持つ者しか入ることができないのだが、〝巨人の宮殿〟にある闇の鍵を持っていれば、なんとか入れるらしいのだ。それから彼女は〝ここに来た逆の道をたどって行け〟とも話してくれる。つまり闇の城は光の城のミラーイメージ。内部のつくりも左右対称にできているということ。だから逆、なんだね。

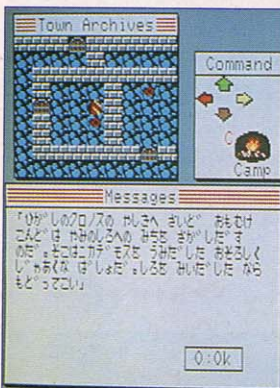
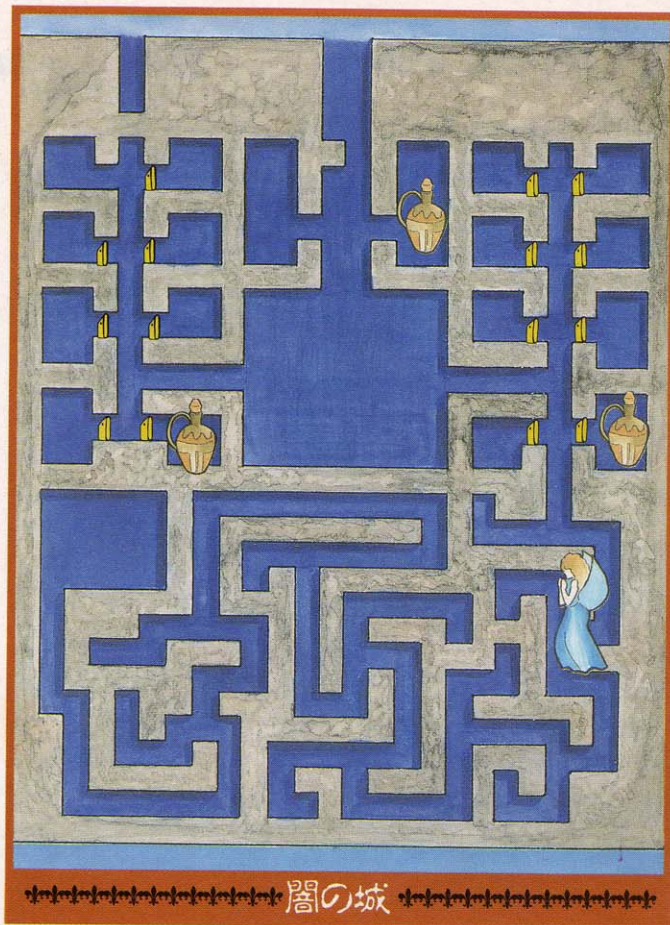
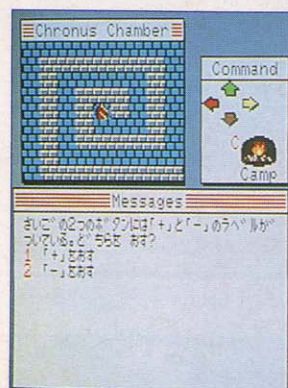
闇の城

ちょっと闇の城をのぞいてみよう

ひとまずフィルモンのところに帰って、彼の話を聞いてみよう。するとどういうことか、城を見つけたら帰ってこいといわれる。中の探索はまだ早いようだ。名前のとおり、邪悪な場所で強い敵ばかりだから、くれぐれも無理はしないように。

ところで城に入るための鍵は巨人の宮殿にあることはわかるけど、肝心のダークプレーンへの行き方がわからないって人、多いんじゃないかな？　もういちどライトプレーンへの行きかたを思い出してみよう。たしかボタンが3つあって、なんとかとなんとかを押したあと、〝+〟を押したよね。これを逆にすればいいんだから、そう、〝−〟を押せばいいんだ。

城にはいるとすぐ、巨大な門にぶつかる。ものものしい雰囲気につつまれ、その〝気〟に圧倒されて足がすくみあがるほどだ。勇気をふりしぼって鍵穴に闇の鍵を差し込むと鈍い音を立てて門が開いた。すると、いきなり低い声が廊下に響きわたる。〝ニカデモスはいない〟。ひょっとしたら、ここはニカデモスの居城なのではないか？　心の準備もできてないことだし、ひとまずフィルモンのところに帰ることにしよう。

⬆ダークプレーンは、ライトプレーンをひっくり返したような形をしている。

⬅城を見いだしたなら戻ってこいと、フィルモン。

⬅開けるのをちょっとためらってしまう巨大な門。

⬅光と闇。正反対の場所に行くのだから……。

⬅背筋がぞっとするようだ。慎重に進もうね。

ノームの聖なる地下墓地

スカンドール島の東に位置するロッキーヒルズの町。このすぐ北にあるのがノームの地下墓地だ。闇の城の奥に行く前に、ぜひとも立ち寄っておきたい。

地下墓地へ入ると、入り口が閉ざされていて、鍵穴から誰かが覗いているようだ。ここで自分のパーティーにノームかドワーフがいるかどうか確かめてみよう。いたら問題はなし。ていねいに中へ招きいれてくれるぞ。残念ながらいないときは、あっさり門前払いされてしまう。町に帰ってパーティーを組み換えてこなくちゃいけないぞ。新しくキャラクターを作って育て直すことになるわけだから、ちょっと大変かもね。

⬆このときはドワーフがいたのだ。ほっ。

⬆全部ってのはイタイけどしょうがない。

無事に中にはいることができても安心はできないぞ。出てくる敵がけっこう強いので、一度に全部まわろうなんて考えないで、少しずつ探索していこう。ここは得るものが多いのであせらずにね。

ダンジョンの中央には年老いた魔法使いがいて、パーティーの所持金ぜんぶとひきかえに、魔法を教えてやると言ってくる。所持金ぜんぶといっても、銀行に預けてあるお金まで持っていかれちゃうからたいへんなんだけど、それだけの価値のある重要な魔法だから、しかたがないのだ。あきらめて教えてもらおうね。

東のほうの部屋には強いビーストが、ある武器を守っている。ぜひともほしいところだが、そのビーストが強いのなんのって、もうハンパじゃない。だから手に入れたときの感動もひとしおだよ。がんばってちょうだい。

西の部屋にはバイパーというヘビが卵をまもっている。そして、一人のノームが〝卵をバイパーと戦うことなく手にいれることができれば、いいものを差しあげよう〟と、心くすぐられる話を聞かせてくれる。しかし、これがうまくいかないのだ。じつは、あることを前もってしておかなくてはならない。あることとは何なのか？

⬆例のヘビが大好きなにおいでもある。

⬆このにおいには耐えられないらしい。

⬆ノームの弓はきっと凄いものだろう。

⬆そんな無理なことを言われても、困るぞ。

失敗

Messages

ノームが゛ いう。「かおりが゛ よくない。あとで゛ また
やりなおし なさい」

⬅見事に失敗した。前もってあるものを取り、そのままヘビのところに行かなくてはならないのだ。いったん外に出て町に帰ると、もうダメなんだぞ。

壮烈な戦いのまっただ中へ!

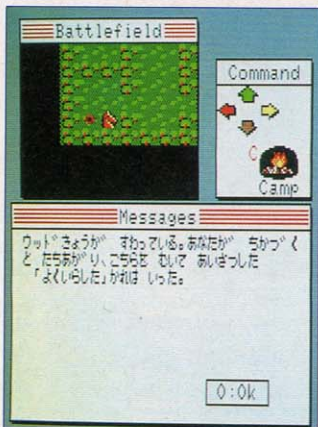
闇の城から帰ってきたパーティーに、フィルモンは〝北の戦場に行ってウッド卿に会え〟と告げる。しかしここは戦場と名づけられているだけあって、出てくる敵がものすごく多く、しかも強い。ノームの地下墓地で手に入れた武器を最大限に利用してのりきろう。

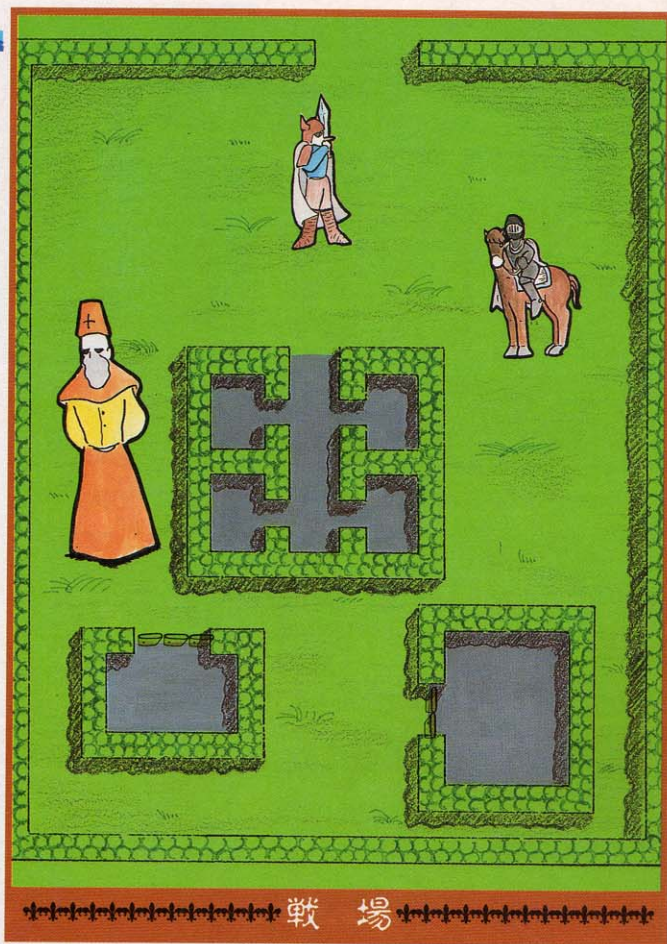
中央に位置しているウッド卿のテントに入り込めたらもう安心。この中ではウッド卿の魔法のおかげで敵が出てこない。帰りのことを考えて傷ついた体を癒しておこうね。さあ、奥にはたのもしい味方、ウッド卿が待っているぞ。

彼に会うとまず、ニカデモスのワンド(杖)について書かれたスクロールと、ダークプレーンについて書かれたスクロールを手渡される。そしてニカデモス打倒のため、共に戦おうと提案されるのだ。ニカデモスと対決する日は間近にせまっている。もう一度、闇の城へ向かうときがやってきたのだ!

⬆やっとウッド卿に会うことができた。

「ここに くるのに こんなんが゛あったならば゛ おわび゛する。おわかりのように、われわれは ほんじ゛つ はげ゛しい こうげ゛きを うけている。わたしは まほうの ちからで゛ てきを わんに とど゛めておく ことが゛ で゛きる。しかしニカデ゛モスとの たいけつに そなえ まほうの ちからをセーブ゛して いるのだ゛」

「われわれは ちかせかいで゛ニカデ゛モスを みつけだ゛し、かれを ほろぼ゛さねば゛ならぬ。わたしが゛ まほうの ちからで゛ かれと たたかうあいだ゛に、あなたが゛ ぶ゛きで゛ こうげ゛き するならば゛、われわれは かれを うちたおす ことが゛ で゛きる だ゛ろう」

「あなたは ちかせかい にあるニカデ゛モスの ようさいを みつけねば゛ならぬ。そこへゆき かれと たいけつするのだ゛。そのときに57ば゛んのSummoningのまほうを となえなさい。それは わたしを よぶ゛もんを ひらくものだ゛」

⬆計画はうまくいくのだろうか……。

再び、闇の城に向かう

闇の城に行く前に、どうしても取っておかなければならないものがある。そう、ワンドだ。いったいどこにあるのか。これは自分で探してほしい。案外身近なところにあるんだぞ。

いよいよ城の中の探索だ。すぐに3つの壺があることに気づくだろう。この壺にはそれぞれに暗号が記されている。かなり長いもので、解読するのはちょっとたいへんかもしれない。でもきちんと並べて、ある規則性に従って文字をひろってゆけば、必ず読めると思う。それでもわからないっていう人に、ちょっとヒントを教えましょう。〝サークル〟という言葉を見つけ出して、その順番でほかの言葉も読んでいけばいいのだ。これでもうわかったよね?

前にも書いたように、この城の内部は光の城とちょうど対称になっている。もちろん、光の城にあった迷路状の道もちゃんとあって道を間違えるとダメージを受けてしまう。そして奥の部屋には血で描かれたサークルがある。この上に立ってワンドを○○○すると、パーティーはとんでもないところに飛ばされ、ニカデモスの本拠地にのりこむことになるぞ!

⬆3つの壺に書かれている文字を縦に並べて、じーっとながめているとわかるかもしれない。キーワードは〝サークル〟。

⬆この部屋が怪しい。キット何かある。

⬆さあ、どうする? 間違えるなよ。

ラプラスの魔

謎めいた幽霊屋敷の地下にある五芒星。そのさきには、パラレルワールドに存在する巨大なラプラス城があった。いったい何が待ち受けているのだろうか。

■ハミングバードソフト　MSX2　7,800円［税別］（2DD）

うれし、楽しの、ラプラス城

幽霊屋敷として名高かったウェザートップの館。ゴーストハンターとして屋敷に乗り込んだのはよかったけれども、あれよ、あれよといううちにこんな城にまで来てしまった。じつをいうと、ここはパラレルワールドと呼ばれるところで、この世界に住む魔物がウェザートップの館に迷い込んでいたらしいのだ。これで幽霊屋敷の説明はつくが、じゃ、いったいこのパラレルワールドはいつ作られたのか、また何のために作られたのか、謎は深まるばかりなのだ。ここは信じられないほど広いから、少々の困難は覚悟しておこう。

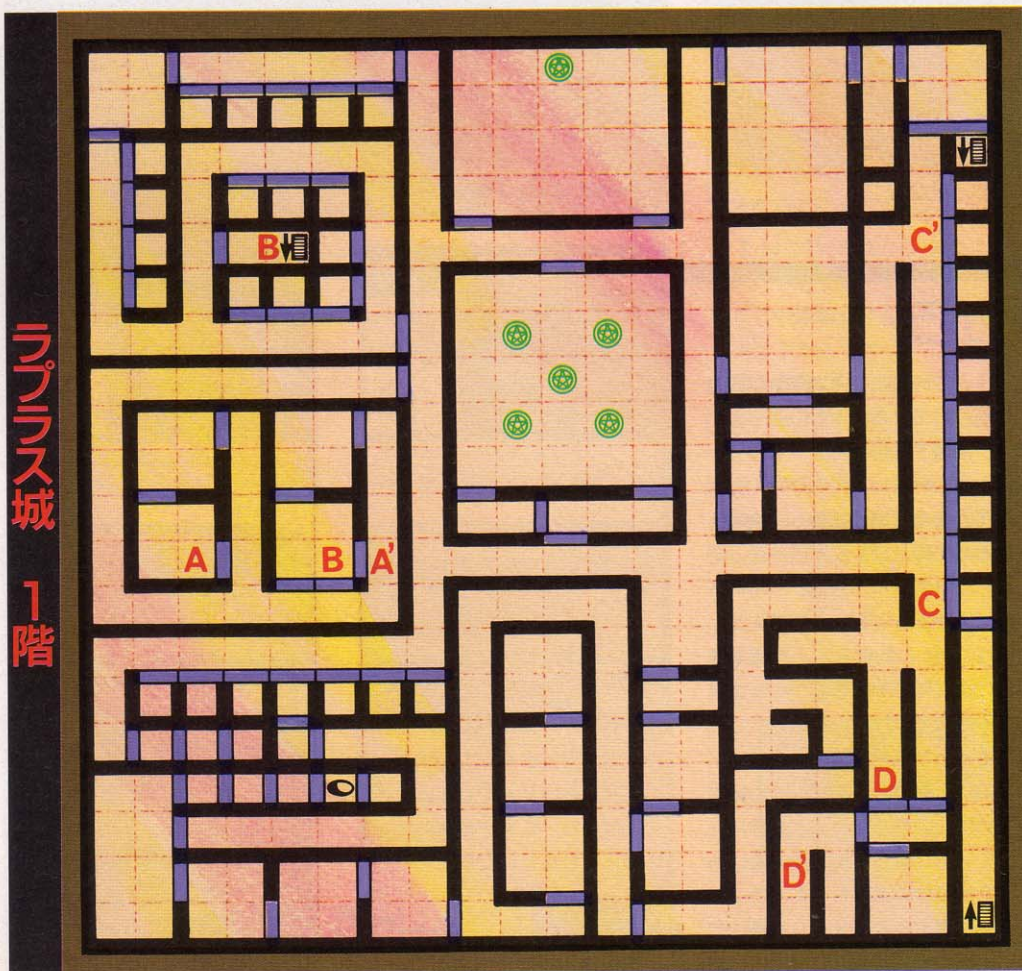
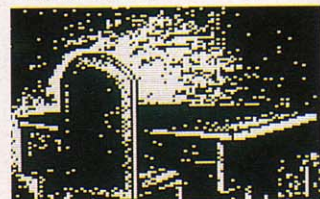
降参してくる敵から得られる情報で、この城はモルディブという人のすみかで、モルディブはラプラス公に仕えている。そしてウェザートップの主ベネディクトが、ここの上の階に逃げ込んだらしいことまでわかっている。これを頼りにして、城の探索に向かおう。

一番北にある大広間には、五芒星があって、幽霊屋敷にあるものとつながっている。最初のうちは、ここから探索を始めなくてはならないのだ。じつをいうと、五芒星はほかにもいくつか城の中に散らばっていて、〝MPいどう〟のスキルを習得すれば、城と屋敷の間を自由に行き来できるようになる。早めに覚えておこうね。

ところでこのスタート地点の広間には4体の彫像が立っている。何か不思議なものがあったらすぐ調べる習慣は、すでに幽霊屋敷で身につけているだろう。素通りせずにラプラス城でもおなじようにやることが肝心だぞ。

1階は比較的いじわるなワナが少なく、イベントを楽しみながら鼻唄フンフンで歩き回れちゃうぞ。

ラプラス城　1階

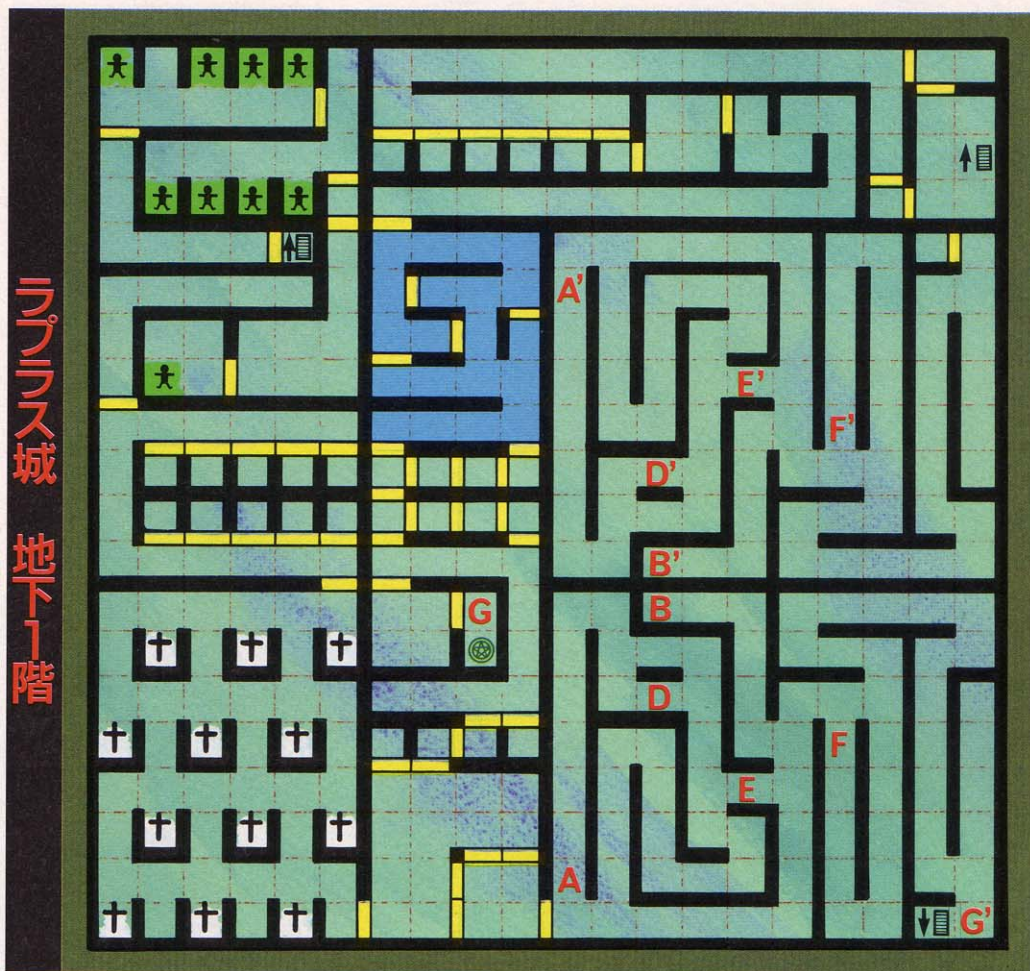
A　B　A'　B　C　C'　D　D'

⬆首なしの彫像。始めからなかったのか。それとも、故意に壊されたのか。

⬆ラプラス城にも机がたくさんある。もちろん、念入りに調べておこうね。

ただ、南の一角が閉鎖されていて行き方がわからない人が多いかもしれない。そんな人は、まず壁を調べてみよう。きっと隠し扉を見つけることができるはずだ。行きづまったら、まず壁を調べる。これ、ラプラス城での鉄則だ。

それから、知らないうちに変なところを歩いていた、ってことが結構多い。どんなところにワナがあるかわからないので、へんだな、と思ったらコンパス片手にゆっくり調べてゆこう。座標を一歩ずつ調べていけば、ここで飛ばされたなってわかるからね。それにいつ壊れるかもしれないから、余分のコンパスも持ってゆくべしだな。持ち物がいっぱいになっちゃうよ、なんて言ってもしょうがないのだ。必要なんだからさあ。

4体の彫像がある部屋の南どなりに、わりと大きい部屋がある。この部屋の南の壁には、魔術の呪文のような言葉が書かれてあるんだけど、どうも読めない。これを解読できるのはディレッタントだけだから、つれてきて解読してもらおう。この部屋にある五芒星と関係の深いことが書かれてあるぞ。

ラプラス城　地下1階

A'
E'
F'
D'
B'
B
G
D
F
E
A
G'

人がたくさんいて、賑やかなのだ。

像を調べると

すかさず降参しよう

1階を回り終えたら、北東にある下だりのはしごで地下に降りてみよう。五芒星がある以外とりわけ何かがあるというわけじゃない。入り組んだ道と、多数の小部屋。西のほうにはウェザートップの館と同じく墓がたくさんある。あのときはやむを得ない事情があって墓荒らしのようなマネをしたけど、やっぱりいけないことだし、なによりようす気味悪いので今回はそっとしておこう。一番南の部屋には、大きなサファイアをはめ込んだ不気味な像がある。調べるとガーゴイルが現われ、急に襲いかかってくる。精神攻撃を多用すればそんなに怖くはない相手だ。むしろ重要なのは、その奥に広がる〝鏡の間〟だ。あちこちに鏡が置かれていて、調べてみても何もでてこない。いったい何のためにあるのか。

いきなり考え始めてもわかるわけはない。いいや、ってカンジで鏡に向かって一歩踏み出す。するとアラアラ、変なところに出ちゃった。そう、ここの鏡は通り抜けられる。そして対称になっている部屋の反対側にでられるようになっているのだ。こうして歩き回ってみると、入ることができない小部屋が2つあることに気づくだろう。ドアには〝この扉を通るもの、すべての望みを捨てよ〟とある。むこう側には何があるのか!?

☗触ると熱い炎の像(あたりまえか)。あれ？　上にも同じことを書いてらあ。

牢屋に閉じ込められている人たち

1階のスタート地点となる、大広間に立っている4体の彫像。このうちの1体に戦いを仕掛けてすぐに降参すると、地下1階の牢屋に閉じ込められてしまうのだ。牢の扉を揺すってなんとか出ようとしていると、番兵がやってくるのでやっつけてしまおう。牢屋の鍵が手に入るぞ。外に出たら気がつくと思うけど、ほかにもたくさんの独房があって、それぞれに囚人が1人ずつ捕らわれている。

気をつけてほしいのが、彼らを仲間にすることができること。ラプラス城の情報が聞き出せるし、何よりも強い味方になるからみんな仲間にしたいぐらいなのだ。だからすこしレベルを上げて、1人分余裕を作ってから（つまり3人パーティーで）いくといいぞ。

それから一回り大きい独房には、とっても重要な人物がいるのだ。その名も〝けんいちろう・くさかべ〟。いろいろ城の情報を知ってるし、レベルが高く強力な霊能力者なのだ。何としてでも見つけ出し、解放してあげよう。ラプラス城の探索がぐっと楽になるはずだ。

⬆おれが3階につれてってやるよう。

⬆こいつとは、仲良くしたいなあ……。

頼れる男、けんいちろう・くさかべ

なまえ けんいちろう・くさかへ"
20才 レヘ"ル11 男 れいのうしゃ
しょし"きん 0$
けいけんち 12346
せいめいりょく 60(60)
せいしんりょく 227(227)

		スキル
たいりょく	18	MP てあて 9
ふ"んせきりょく	18	MP せんとう 9
いしりょく	13	MP そうさく 9
ちかくりょく	17	MP いど"う 9
みりょく	18	
うん	11	

アイテム

コンハ"ス	ほ"うた"んふく
ご"ふIII	ご"ふIII
かいふ"つしょ	ライト
てか"み	

⬆すでに少しレベルアップさせたけど、始めからこんな感じでほんとに頼れるやつだ。

⬆たしか妹さんは1階にいるはずだ。

⬆つい、手がのびてしまう。すると……。

⬆やはり。うまい話は転がってないのだ。

⬆ちょっと怪しい奴だな、まったく。

2階はいりくんだ

ここは迷路の階と呼ばれているだけあって、構造が複雑になっていて、ワナもそこらじゅうに仕掛けられている。落とし穴なんかもあって、よほど慎重にやってゆかないと何度も往復するはめになるぞ。ここはコンパスを3つぐらい持っていって、全部壊れるまで使いきるつもりでやってね。

1階から2階に上がるには南東にある上ぼりのはしごを使わなくてはならない。しかしここにもワナがあるので、コンパスで座標を調べながら、またどこかに隠し扉がないか、よっく注意して歩いてゆけば何とかなるはずだ。

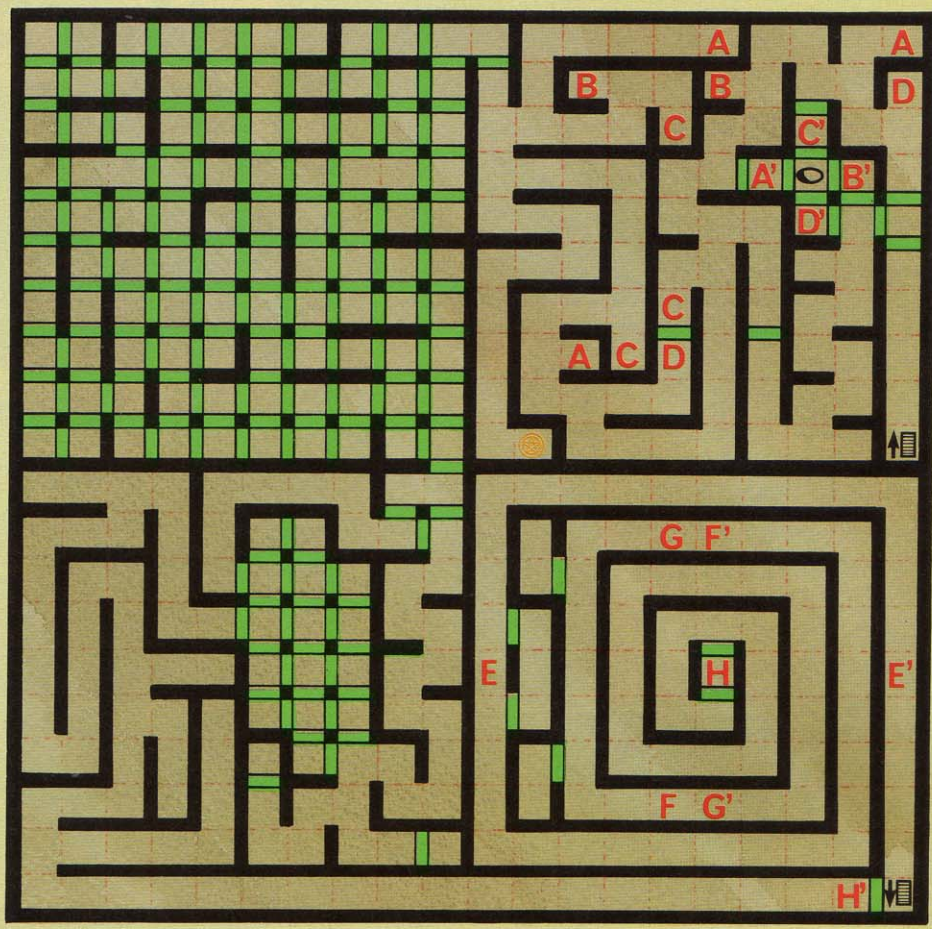
そこをぬけると、南西の部分に行ける。ここには謎を掛けてくる人物が3人いるから挑戦してみてちょうだい。ただしどれも難解なものばかり。答えはこのゲームに関係したものなんだけど、やっぱり難しい。おまけに、答えられないと攻撃されてしまうから、自信のない人は近寄らないほうがいいかもしれないね。

次が〝ゲームマスターの迷路〟と呼ばれる部屋。そこには100の小部屋があり、すべての部屋を通り抜けないと先には進めないようになっている。これはそんなに難しい

迷路の階だ

ことじゃないよね。いちどクリアーした迷路は ESC キーを押せば抜けられるし、わりと親切な仕掛けになっているから、さっさとやってしまおう。残るは北東の部屋のみだ！　いけぇ～っ!!

最後の北東の部屋には予想どおりというか、なくちゃ困る、上ぼりのはしごと五芒星がある。やっぱりワナがたくさんあるので、そこらへんを注意しながら、落とし穴にも気をつけて歩こう。

⬆やった！　ゲームマスターの迷路をクリアーしたぞ！　たいしたことないな。

ラプラス城はまだまだ広い

やっと2階まできたのだが、じつは地上は5階まで、地下は2階まであるらしい。まだまだう～んと広いのだ。なんかクラクラしそうだね。ウェザートップの館が懐かしく思えてくる。

でも、ここまで来られた人なら少しコツのようなものがつかめたんじゃないかな。行きづまったら、まずは壁を疑ってみる。どこか通れるんじゃないか？　それがだめだったらあらゆる情報を集めてみる。図書館、牢屋に捕らわれている人、敵を尋問して得られる情報。すべてを当たってみよう。そのためには捜索のスキル、尋問のスキルを上げておかなくちゃいけない。もちろん戦闘のためのスキルもね。なるべく早めに最高値の9にまで上げておくと後が楽になるよ。

ラプラスの魔って、ほんとすごいゲームだと思います。やたらに広いだけのマップじゃないし、イベントも多彩で数も相当なものだ。敵がちょっと強くて、手加減が少し欲しいところだけど（それとお金もね）、そこらへんを大目に見れば、なかなか楽しめるぞ。やってみれ、やってみれ。

⬆地のエレメントが床から出てくる。

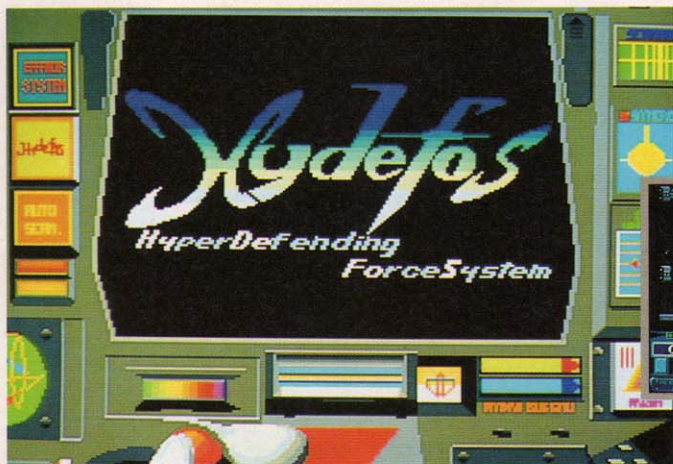
この謎を解くことができますかあ？

ラプラス城の2階で謎をかけてくる3人。このうちの1人に、"召し使いの頭"というキャラクターが登場する。召し使いの頭なんて、あまりお目にかかれないタイプだよね。謎解きに失敗して戦うはめになると、なおさらそんな気がする。つい、やっつけたくなるな。

とび"らをあけてまえにすすむ
まし"ゅつしか"あらわれた
なそ"かけを、してきました
『つかうひとはみえないし、かうこともて"きない。そして、みんなか"かなしむものは、なんて"しょう？』

とび"らをあけてまえにすすむ
おおおとこか"あらわれた
なそ"かけを、してきました
『いつもふたりいっしょだ"けれと"、なかか"わるい。か"、なかまか"ちかつ"いてきたら、ひ゜ったりとひっつくものなんた"？』

た
なそ"かけを、してきました
『し"ふ"んにはみえないか"、すへ"てのひとにはみえる。わたしのなかには、すへ"てか"ある。さて、わたしは、た"れて"しょう？』

ハイディフォス

『サイコワールド』で、あっと驚く横スクロールを披露してくれたヘルツの最新作は、これまたびっくりの横スクロールシューティングゲームなのだ。今回は前半の3面までを軽く紹介してみよう。

■ヘルツ　MSX2　7,800円［税別］（2DD）

MSX2の最大のネックだった横スクロールを、完璧に克服してしまったヘルツ。前作『サイコワールド』に使われた、あのスクロールでシューティングゲームを！　というユーザーの熱い要望に応えるべく作られたソフトが、この『ハイディフォス』なのだ。これがすごいのなんのって、とにかくなめらか。わけがわからないくらい高速にスクロールする面なんかもあるのだ。これでもうMSXの横スクロールは目に悪いなんて言わせないぞ。

STORY

異常な電波を受信しました。
発信源を、ターゲット中心に補正して下さい。

こちら、タウⅠ星系の惑星Tiar
あなたの力がどうしても必要です。

ここ数年来、タウⅠの黒点異常が原因で、
我が惑星Tiarの気象、重力、自然のシステムが変動を起こしています。

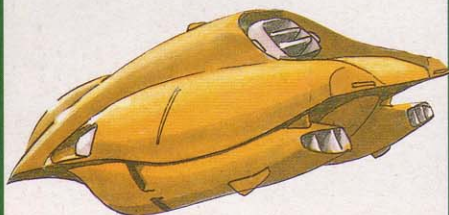
侵略者達は、この世界的危機に乗じて、
惑星Tiarを制圧しようとしているのです。

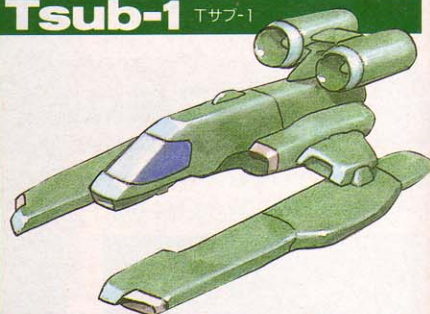
私達の星と似た星は、あなたの住む太陽系の地球だけなのです。
私達は地球へこの信号を送り、その信号を受信して下さった方々に銀河系の正義のために闘ってもらっているのです。

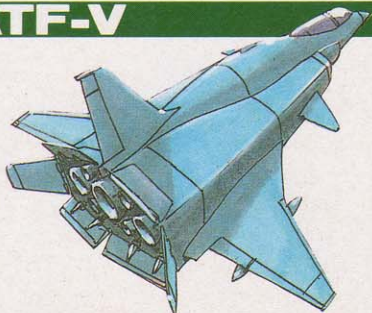
ある日、軍のレーダーが異常な電波をキャッチした。それはエリダヌス星系、惑星ティアーから発せられたSOS信号だった。惑星ティアーは、太陽の黒点増殖による異常気象のせいで壊滅の危機に瀕していた。さらに始末の悪いことにその黒点異常は異次元の侵略者まで呼び寄せてしまったのだ。惑星ティアーの運命はいかに？

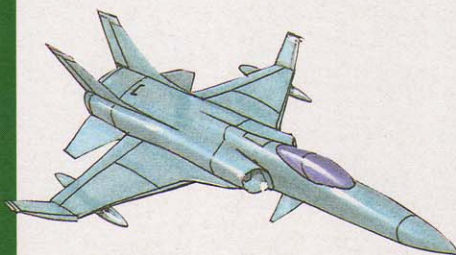
5タイプの兵器を乗りこなせ!!

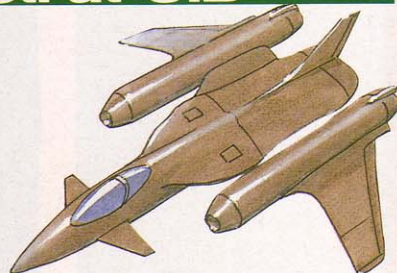
このゲームには5種類の戦闘兵器が登場する。それぞれ武器や性能が異なっていて、場面によって乗り換えて使う必要性があるのだ。乗り換えは各ステージのPITで行なうことができる。各兵器の特徴をつかんで、効果的に使用しよう。

Schecter シェクター

深海用小型原子力潜水艦だ。初めはまずこの船に乗ってスタートする。性能はまあまあといったところ。

Tsub-1 Tサブ-1

特殊潜航艇。もちろん海の中でしか行動できないぞ。標準でミサイルを装備しているので攻撃力は大きい。

ATF-V

FX次期主力戦闘機。ステージ2からの登場となる。運動性能は抜群なのだが、攻撃力がやや弱い。

LesPF レスPファイター

自軍の主力戦闘機なのだ。ATF-Vと比べると運動性能はやや劣るが、攻撃力は多少アップしている。

Strat-C.B ストラト-Cボンバー

高高度爆撃機で、成層圏、対流圏、大気圏外と幅広いエリアで活躍できるのが特長。後半の主力兵器だ。

STAGE 1 深海の船の墓場だ!

⬆さあ、作戦開始だ！　侵略者を倒せ！

⬆アイテムを取ってパワーアップしろ！

侵略者撃滅作戦の開始地点は海の底だ。海の中ということなので、この面の自機は当然潜水可能なシェクターか、Tサブの2種類だけだ。ゲームがスタートしたばかりのときは自機の攻撃力はほとんどない。敵を倒すことよりも、アイテムを取って、パワーアップすることに専念したほうがいいだろう。この辺りには後方から出現する陰険な敵キャラはほとんどいないから、バックHYDEはあまり必要がない。フォワードかリボルブHYDEを上下に装着するのがベストだ。

さて、このHYDEアイテムを取るときに注意しなくてはいけないことがある。HYDEはアイテムを取るときに、自機が上から取れば自機の下側に、下から取れば上側に付くということだ。せっかくリボルブHYDEを装備していたのに、アイテムの取り方を間違えてほかのものに変えてしまった、ということがないようにね。

このステージの基本ルートは、海底洞窟や船の墓場といった海底を突き進むルートなんだけど、このほかにバイパスという裏ルートも存在するのだ。こっちは南氷洋や氷山の上を行く空路だ。

➡強敵はほとんどいない。楽勝だね。

⬆あと少しでPITだ。それまで耐えろ！

⬆うーん、なめらかなスクロールだなあ。

特殊ウエポンHYDE

HYDEというのはオプション兵器のこと。これを自機の上下に装着して攻撃力を増加させるのだ。

フォワードHYDE

このアイテムを取ると前方攻撃専用のHYDEが付く。攻撃力は自機と同じ威力だから、上下に付ければ攻撃力は3倍だ。

バックHYDE

これは後方攻撃用のHYDEだ。敵は後方から出現することもあるので、場所によってはかなり有効な兵器だろう。

リボルブHYDE

このHYDEは自由に回転させることができ、攻撃方向を、前、上(下)、後ろと変化させられる。一番便利な兵器だ。

ディフェンスHYDE A, B

このふたつは自機を護るバリアの役割をするものだ。上のタイプは敵の弾を受け止めてくれるもので、下のタイプは上下の壁に激突するのを防いでくれるものなのだ。

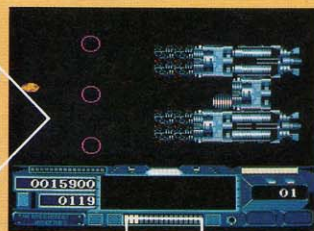
ミサイル

Tサブ-1専用の兵器で、連射のきくミサイルを斜め下に発射する。

ハイパーX

PITに格納されている兵器で、触れた敵を一撃で破壊するのだ。

BOSSは巨大潜水艦!

⬆でっかい弾を同時に6発も撃ち出してくる。弱点はバリアに護られているから、まず上下の砲台を狙おう。

⬆砲台を破壊したのはいいけれど、かえって相手を怒らせちゃったみたい。

⬆うわー、怒って体当たり攻撃を始めたぞ。早く倒さないと危ないな、こりゃ。

ステージ1のボスは巨大な潜水艦だ。上下の砲台から3発ずつ弾を撃ってくる。また、ときどき自機めがけて突っ込んでくるぞ、潰されるなよ。砲台を破壊すると、中央のバリアが消え弱点がむき出しになる。が、手負いになったボスはさらに攻撃力を増すぞ！　最後まで気を抜くな！

STAGE 2 異世界が舞台だ!

このステージは失われた異世界が戦場となる。霧の世界、水晶の谷といった、見なれない場所を突き抜けていくのだ。戦場が海から空に移ったので、自機も潜水艦から戦闘機に乗り換えだ。ここではATF-Vが活躍することになるぞ。

⬆場面はうってかわって、一面の砂世界。

⬆とにかく連射。ひたすら連射なのだ。

さて、このステージにもバイパスは存在する。どっちを通っても、PITやボスキャラは同じだけれど、パワーアップの種類や数、敵の攻撃難度とかは変化するから、どちらを行くかはキミの腕しだい、といったところかな。

⬆そろそろ敵キャラの数も増え始めた。

⬅敵や障害物をかわしながら、アイテムを取らなくてはならない。

⬆敵の前線基地に突入。攻撃がやたら激しい。高速で突破するぞ。

PIT(架空防衛迎撃システム)でひとやすみ

⬆ビーコンの指示にしたがって進入すれば、あとは自動操縦でPITに入れる。

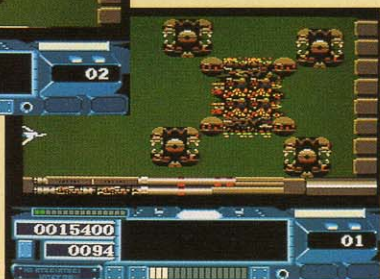
⬆PITのなかで自機の乗り換えができる。ステージによって有利なものを選ぼう。

⬆PITでHYDEの付け替えをすることもできる。PITにしかない兵器もあるのだ。

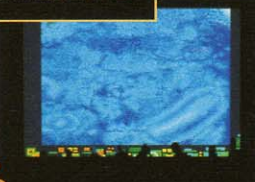
各ステージの中間ポイントには自軍の補給ベースがある。これはPITと名付けられていて、ゲームの休憩地点となっているのだ。ここでできることは、自機のダメージ回復と自機の乗り換え、HYDEの付け替えなどだ。もちろん、ゲームをやっているキミ自身の休憩にもなる。

巨大有機体出現!

ステージ2のボスは異次元の巨大生物だ。4本の腕を回転させながら、自分自身も画面の中をぐるぐると動き回る。弱点は体の両側に付いている口なのだが、動きが速いうえに腕でカバーするからなかなか弾を当てにくい。自機の攻撃力が弱いと、かなりの苦戦を強いられるだろう。このボスの場合、腕から逃げようとするあまり、上下の壁に激突して死んでしまうケースも多い。操作には細心の注意を払おう。

まわるぞー!
はやいぞー!

そのとき謎の通信が!

ステージ2をクリアーすると、2回目の通信が入る。しかし、これは仲間からのメッセージではなかった。大胆不敵にも、敵侵略者からの無条件降伏の勧告だったのだ。ムカツクー! こうなったらとことん戦うのみだー!!

きさまらのいいなりになるか!!

STAGE 3 敵の要塞都市へ突入!

ステージ3は敵の要塞攻略作戦だ。敵の基地の中を進むわけだから、当然難度はグーンとアップしている。敵キャラも陰険な動きをするものや、かたいキャラが多くなっている。キミの腕の見せどころといった感じだな。

この面にもなぜかPITは存在する。しかし、やはり敵の勢力下ということで、エネルギー補給をするのが限界のようだ。つまり、この面では自機の乗り換えはできない。ステージ2のPITで、なるべく強力なものに乗っておこう。

この面には高速スクロールエリアがたくさんある。攻撃の激しいポイントをいっきに突破してしまおうという設定なのだろう。絶対多数の敵の中を、高速で突き進むのは、気持ちがいいけどむちゃくちゃ難しい。ノーダメージで抜けられるかな?

⬆ついに敵の要塞都市にたどり着いた。ここが山場だ。

⬆この要塞都市は敵の本拠地じゃない。こんなところで死ぬわけにはいかない!

⬆出ました、高速スクロールエリア! うげー、攻撃がかわせないー。死ぬー。

⬆壁に激突したら、ひとたまりもないぞ。

⬆敵もかなり手ごわくなってきている。

Items

シールド回復

シールドのエネルギーを1ポイントだけ増やしてくれる。

ボーナスポイント

取ると得点にボーナス点が加算される。点稼ぎアイテムだな。

1UP

文字通り、自機のストックが1機増える。見つけたら取ろう。

スピードチェンジ

取るたびに、自機のスピードが高速、低速と切り替わる。

パワーアップ

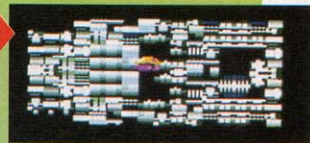
2個取ると自機の攻撃力が1段階上がる。死んだらもとに戻るぞ。

こんなに強く

なりました

ボスはとってもイカした巨大メカだぞ!!

分離っ!!

⬆⬅⬇いきなりふたつに分離して攻撃を始めた。真ん中にいないと激突しちゃうよ。

トラクタービームON!!

合体!!

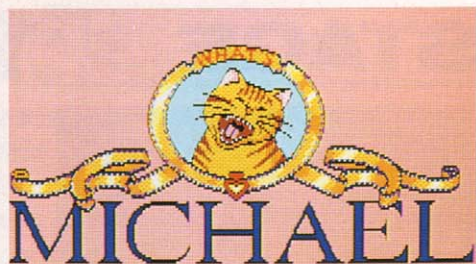
⬅⬆➡しばらくすると今度は合体し始めた。ビームに触れてもあの世行きだぞ。

中に入ると……

つぶされるー!

この面のボスはなかなかイカしたやつなんだ。いきなり現われたかと思ったら、パカっとふたつに割れて上下に移動しながらザコキャラを放出してくる。で、しばらくそれを続けたあと、こんどはトラクタービームを出して合体してしまうんだ。ははあ、なるほど、合体するときに中央の空間に入って攻撃すればいいんだな。と、思うでしょ。そう考えたキミはすでに敵の罠にはまっている。中に入ると左から壁がドンドン押し寄せてきて、なす術もなく潰されてしまうのだ。これにはまいった。敵もなかなか頭がいいらしい。

What's Michael?

平和な毎日を送っていた猫のマイケルであったが、ある日、愛する妻のポッポが誘拐されてしまった！　主人夫妻は出かけているし、こうなったら頼りになるのは自分しかいニャーいっ！

■マイクロキャビン　MSX2　7,800円［税別］（2DD）

⬆猫があくびをすると、指を入れたくなりませんか？

ああ、幸せな生活だニャ

あのマイケルが、表情をコロコロ変えながら活躍しちゃう、このゲーム。マイケルファンはもちろんのこと、猫ファンには見てるだけでも楽しい。特に、猫と同居している人にはたまりません。

さて、主人公のマイケルは、なんてことはない平凡なマンションに住む小林家に飼われている猫。基本的にはこの家にいるけれど、自由奔放なマイケルには不特定多数の別宅がある。一人暮らしの男や普通のサラリーマン、やくざのもとへ帰ることだってあるのだ。

なまいきなことにマイケルには奥さんや子どももいる。奥さんはポッポという真っ白な猫で、子どものミニケルはマイケルそっくりのかわいい子猫だ。

ゲームは小林家の居間からスタートする。ここにいるのは、マイケル、ポッポ、小林家のパパの3人（?）だ。うっかり爪でもとごうもんなら、パパに怒られてしまう。ま、ゲームオーバーにはならないからいいけれど。ポッポと話をしよう。最近、猫の誘拐事件が多いんだって。ふーん、それはそれは。なんてまるでひとごとの気分。

台所には小林家のママがいるぞ。ウニャウニャ鳴いていると、お腹がすいているのかと思って、猫缶ゴージャスキャットをくれるのでもらっておこう。

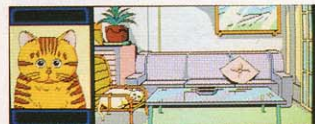
⬆お、この動きはまさしくカニだな。

⬆しょうがねーなー、マイケルは。

居間に戻って話を……。うーん、ポッポとは話せるんだけど、パパやママとは話ができない。そりゃ人間だから仕方ないけどさ。気分転換に散歩でもしてこよう。

ちょっと歩いて、小林家に戻ると、あら、ポッポしかいない。2人とも出かけちゃったんだそーな。それにしても、人間と話ができないのはゲームの進行上、とっても不便だニャー、ってことで言葉が通じる方法を探すことになった。探しに行くのはもちろんマイケルの役目。ポッポはお留守番だ。

だけどマンションの住人は留守が多いし、どうすればいいのかわからない、困ったニャー……って困っていてもポッポは一緒に困ってくれない。あらら。

これはゲームデザイナーさんにお願いするしかない。4階にデザイナーの部屋があるので、しつこくチャイムを鳴らそう。人間と話せるようにしてもらったら、ポッポの待つ小林家へ……。

⬆ポッポひとりにしておいていいのか？

小林家にて

んま、マイケルのおトイレ姿！あまり人に自慢できるような姿ではないけれど、マンション内ではセーブするたびに、こんなマイケルを見なければならない。かわいいと思えばみんなかわいい。

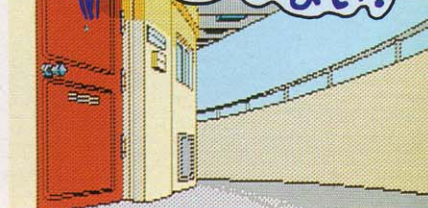
小林家はパパとママ、そしてもう1人、たまみちゃんという女の子がいる。マイケルがいかにみんなに愛され可愛がられていても、勝手気ままで飽きっぽいという持って生まれた猫の性格は直らないので、ときどきほかの家へ泊まりに行ってしまう。

最近は猫世界にとっても、なかなか物騒な世の中で、マイケルたちの近所でも猫が誘拐されたりして、うーん、心配だニャ。

⬆怒るとこわいけど、ふだんは優しいぞ。左のイスの上にいるのがポッポだ。
⬅本当はお腹がすいてるわけじゃないんだけど、"猫缶"をもらってしまった。

ポッポが消えた!

ポッポー、やっと人間と話ができるようになったよー……ニャ！　ドアが開かない！　うーん、チャイムを鳴らしても反応がないぞー。ポッポはいったい……。

その場でじっと考えてみる……もっとよく考えてみる……さらに深く考えてみると、うわー、なんかとっても恐ろしい考えが浮かんできてしまったー！　ポッポは誘拐されてしまったのだ！

⬆ドアが開かないよー。ポッポがカギをかけるわけないし……。どうすればいいんだーっ。

マンション内で情報収集だ!!

ポッポとポッポを誘拐した犯人の足取りを追うため、まずはマンションの中で調査を開始しよう。というよりも、マンションの中でやるべきことをすべて終わらせないうちは、外に出ることができないようになっているのだ。

このマンションは4階建て。でも4階は工事中なので、1階から3階までをくまなく歩こう。各階に4部屋あるので、合計12部屋。住人は全部いるわけじゃないけど、鍵がかかっていない部屋もあるから、チャイムに反応がなくても、ドアを開ける努力はしよう。中には、部屋にいるくせにドアを開けてくれない人もいる。玄関まで来るのが面倒なのかなー。

小林家の台所で手に入れた猫缶ゴージャスキャットを含めて、マンションの中では全部で6つのアイテムを集めなくてはならない。

⬆なんで寝ころばなきゃなんないんだ?

アイテムとして取っておく必要はないけれど、マンションの玄関では、なんと、ポッポの毛を発見する。これも大切な条件だ。

最初から全部が手に入るわけでもない。ものごとには順序があるのだ。アイテムを手に入れるほかに、ノーラっていう猫から大切な情報を聞かなきゃいけないし、管理人さんに怒鳴られることも必要。頼りなさそうな山村刑事のくだらないギャグにつきあわされるのも、みんなポッポのため。山村刑事にはあとで情報を聞くことになるから目をつぶっておこう。

ポッポの毛だ!!

⬆玄関でポッポの毛を発見! するとポッポは外に?

それにしても、このマンションにはまともな人間が住んでいないのかーっ、というくらい、ここの住人はヘンな人が多い。2階に住む、通常スキンシップの男。こいつは猫の真似をして、やたらと猫にスキンシップを求める。気持ち悪いからあまり会いたくないというのが本心だけど、2回ほど訪ねてみよう。

1階に住む、猫が大好きなやくざKもちょっとヘンだぞ。顔は怖そうなのに、かわいい猫の模様のパジャマを愛用しているんだから。この人の部屋へは、ポッポの写真とにぼしの2つをもらえるまで通うこと。ん? なんでポッポの写真なんて持ってるんだ?

表札に何も書かれていない、という部屋が2階にある。ここで休憩を取ると、ミュージックモードになって、好きなBGMを聴くことができる。まだたいした手がかりも得ていないのに、くつろいでいていいのだろうか? いいのだ。あ、それからこの部屋では缶切りを拾っておくこと。

場所によって、〝考える〟コマンドが現われる。状況が変化すると、マイケルになにか新しい考えが浮かぶかもしれない。なにも考えていないようで、じつは考えているのだよ、マイケルは。

やるべきことをすべてやりおえたと思ったら、玄関に行ってみよう。本当にやり終えていれば、玄関はあくハズ。

玄関が開いたら、いよいよ街に出て調査するぞーっ。

4階	工事中			
3階	H	小林	N	デザイナー
2階	B	?	S	OL
1階	山村	管理人	J	K

⬆猫を抱えた男が走り去ったって?

⬆ちょっとしか開けてくれないのね。

なんなのよこの人たち!?

猫好きもここまでくれば病気なんじゃないかな。ま、やくざKは協力的なのでいいとしても、スキンシップの男は気持ち悪いだけだなあ。

⬆けっこうマイケルと仲が良かったりする。
⬅これで猫になったつもりなんだろうか。

アイテムを集めろ

タバコ

➡小林家の前で発見。犯人はタバコを吸うヤツだな。

缶切り

➡2階の空き部屋で拾える。自分で使えるのかな?

猫缶ゴージャスキャット

➡ゴージャスというだけあって、高級なんだって。

ちくわ

➡じらされたすえに、やっとOLからもらったものだ。

にぼし

➡ポッポの写真と同様、やくざKからもらえるぞ。

ポッポの写真

➡やくざKからもらえる。これを見せて歩こう。

よーし、町へ出て捜すぞー!

ポッポと犯人がマンションの外へ出たことは確実だ。とにかく、近所をまわることから始めよう。

町の中にあるのは、公園、猫喫茶、八百屋、楠さんの家、女優の浅丘山雪路子さんの家、マンホールなど。そのほかにも家が数件あるけれど、みんな留守らしいので、何かをするといっても、セーブするときに屋根に乗るくらいかな。

特定の場所に行かなくても、道で人やのら犬、のら猫に会うことも多い。のら猫が言うには、ニャジラがこのごろ攻撃的なので危険らしい。げっ、ただでさえ強くてふてぶてしいあのニャジラが……。

ニャジラのご主人は、あの美しい浅丘山雪路子さん! そしてニャジラの本名はカトリーヌ……。このニャジラもどことなくあやしい気がするんだけど、雪路子さんは話をさせてくれない。このあとニャジラとは町の中で会うことができる。モノをもらったくらいで話をする相手じゃないので、ここは戦ってみようかな! が、しかし……ニャジラは強かった。結局何も情報が得られないまま、アイテムまで取られてしまった。

おおっ、向こうから走ってくる外人は、ジェラードドリ警部! 忙しそうだけど、話をしておこう。

⬆加世子はいつもいばってるし、いじわるなので苦手なのです。

張り込み中に猫の叫び声を聞いたし、そのとき講談組の幹部Mがうろうろしてた、って教えてくれる。その叫び声って、まさか……。

さっきのやくざKとは逆に、猫が大嫌いというやくざMもいる。マイケルを見ただけで大騒ぎしている。情けないなあ。髪をたばねた女の子を見かけたって? そ、それってもしかして、マイケルが苦手とする加世子のこと?

その加世子は塾の帰りにカトリーヌを見たって言うし……。わかんなくなってきたなあ。

八百屋には3つの果物を手に入れるまで通い続けよう。

マンホールを冒険だっ

マンホールの中は真っ暗。手探りで進むしかないな。最初は何も手に入らないかもしれないが、ここではねずみを見つけなければならないのだ。

このねずみをどうするかと言えば……じつは八百屋で使うのだ。なんのために使うのかは、次のページを読んでちょうだい。

ゴミ箱もチェック!!

公園にはイチャイチャしっぱなしのカップルがいる。こっちは妻を誘拐されたっていうのに。

カップルによると、大小の2つの影がコソコソ逃げていったんだって。人間と動物のこと?

公園のゴミ箱も念のためにのぞいておこう。あ、食べ残しのパンくずだ。一応、取っておこう。木のあたりも見ておこう!

ニャジラはツヨーイ!!

猫喫茶でダンシングだぞーっ

猫喫茶にはかわいいカローラと客がひとりいる。ちょっと疲れたニャ、と飲み物をもらったら、なんとお酒だった! ほろ酔い気分で踊り出すマイケル……おーい。

このお店は猫好きの人が集まるところ。まさか猫が好きなあまり誘拐したなんてことは……。犯人の限定が難しくなったぞ。

うにゃーん ポッポは今どこに!?

ニャジラとの戦いで傷ついたからだを引きずるようにして雪路子さんの家へ行ってみると、今度はニャジラが行方不明！　獣医の先生が言うには、ニャジラは今、マタタビを与えなければいけないほど凶暴な時期にきているんだそうだ。とんでもないときに戦ってしまったニャー。

町で得た情報をまとめてみると、不審な影が町の中をうろついていたことは確かなようだ。うーん、でもまだ犯人を限定するほど手がかりはないし……。時間が経てば経つほどポッポのことが心配になってくる。ウニャニャーン！

この町でやるべきことをやり終えたら、八百屋から北へ向かって進もう。さっきまで工事中だった道が通れるようになってるぞ。

必勝！ ハリマオウ!

こいつとの戦いはなかなか決着がつかない。ここでは、八百屋のお姉さんからもらった果物を使ってきりぬけよう。猫は柑橘系に弱いんだって。

お姉さん、ごめんなさい

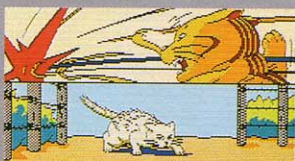
八百屋のお姉さんはとっても優しい。お金を持っていないマイケルにリンゴとミカンをくれたんだもんね。でも、もうひとつだけ欲しいモノがある。それは、バナナ。ねずみを見せて、お姉さんが悲鳴をあげてる間に取ってしまえ！

⬆怒らせたら最後、お姉さんは口をきいてくれなくなってしまうのだ。

こらー、どろぼう!

あっ、おまわりさん。うちの家内知りませんか？　白い猫で、名前はポッポっていうんです。

でもこのおまわりさんは、この辺に逃げ込んだコソドロを追跡中で、それどころじゃないんだって。ちぇっ。

おまわりさんと別れて先へ進むと、むむっ、どこから見てもドロボウだな！　悲しいことに、大切なポッポの写真を取られてしまった。びえーん！

北の町に進出するぞー!

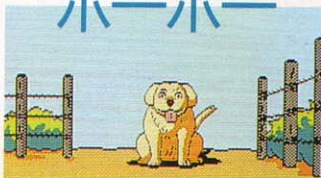
町並みも変わって、のんびりした雰囲気だ。でも気分を引き締めて、捜査を再開するぞ。

この町には魚屋、動物病院、公園、ペットショップ、加世子の家、通称〝猫の館〟と呼ばれている家などがある。もちろんそのほかにも家はあるし、さっきと同様、道で誰かに会うこともある。

⬆こうして音楽を聴いていても、頭の中はポッポのことでいっぱい……のハズ。

加世子の家には伸之助という名前の犬がいる。あまり優遇されていないらしいけどね。マイケルのことをよく思ってないらしく、ワンワン吠えてばかりいる。何回か行くと加世子が出てくるよ。

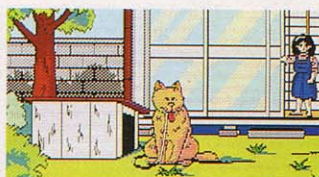
猫の館ではミュージックモードでBGMを聴きながら休憩できる。

あっち行け ボーボー

⬆名前の通りいつもボーッとしている。大丈夫かなーっ？

そろそろ疲れてきたし、どこかに座って休みたいなー、と思って歩いていたら、あっ、すでに座って休んでいる男がいるぞ。よく見れば同じマンションに住んでいる山村刑事じゃないかっ。〝猫が寝ころんでる〟というシャレを言いたいがために、マイケルを寝ころばせた山村刑事……。ふーん、張り込み中なの。一応仕事してるんだね。山村には講談組の幹部Mについて尋ねてみよう。彼は最近引っ越したんだって。ふむふむ。

ペットショップ〝ジェシィ〟では、店主ジェシィからマタタビをもらおう。いろいろもらうのはいいけど、マイケルってこんなにたくさんのアイテムをどうやって持ち歩いているんだろう？　あ、こんなこたあ、どうでもいいことだよね。ウニャーン。

動物病院も最初は入れないけれど、しばらくするとギギギーッと音が……ま、自分で開けるんだけどね。誰もいないけど、注射器がころがっている。こわいっ。

なーんかほのぼのしてしまうから、ゲーム中にセーブするなんてこと、あまり考えないままプレイしてしまうよね。でもね、やっぱりあるんです、ゲームオーバーってことも。気をつけニャーン。

⬆伸之助と加世子……。マイケルにとっては苦手な家だね、ここは。

⬆わーい、マタタビをもらったぞー。猫ってホントにこれに弱いんだニャー。

秘録 逐電ならまかせろーいっ

首斬り館

水戸へ逃げる（逐電する）なら、こいつに頼めば100パーセント確実、ってことでついたあだ名が〝逐電屋藤兵衛〟。しかし、芭蕉先生が持ってきた話はちょーっとやっかいな一件だったのだ。

■BIT² MSX2 8,800円［税別］（2DD）

元禄八年、江戸。〝生類憐れみの令〟を初めとする、五代将軍綱吉の圧制下で、庶民は役人の影におびえながら生活していた。なにしろ、犬を叩けば打ち首、蚊を殺しただけでも大罪になってしまう世の中だったのだ。

あやまって生き物を傷つけてしまった者の中には、江戸を捨て、唯一生類憐れみの令が認められていない水戸へ逃亡するものもいた。水戸には幕府に対して権力を持つ〝水戸のご老人〟が、水戸領内でのみ生類憐れみの令を認めなかったからである。

そこで、必然的に現われたのが、逃亡者が江戸を脱出するのを助ける〝逃がし屋〟という商売であった。その中に、一度たりとも仕事に失敗したことのない腕前により、通称〝逐電屋〟と呼ばれている男がいた。それが、このゲームの主人公、藤兵衛なのだ！

ゲームのオープニングで、いきなり首を斬られてしまったのは、水戸のご老人直属の隠密、壬生弥一郎。ある役割を果たすため、単身で首斬り館へ乗り込んだが、敵の妖術に倒れてしまった。

オープニングが終わってゲームが始まると、粋な（？）後ろ姿の藤兵衛が登場する。ここでは藤兵衛に関する個人的な質問があれこれできてしまうぞ。ここでは〝質問やめる〟というコマンドが出るまで質問し続けよう。

逐電屋藤兵衛とはおれのことでいっ!!

では、ここで主人公の藤兵衛を紹介しよう。身長は五尺八寸で年齢29歳。薄汚れたような草色の着流しを一年中着ている。しかしルックスは見ての通り、いい男。深川に傘はり職人として住んでいるが、じつは逐電屋。忍者ではないが、忍術が使える。十八番は変形の術だが、調子に乗りすぎる傾向があるのがタマにキズなのだ。

死んだハズだよ芭蕉先生

世間には死んだと見せかけて、ある事件を探索している、俳聖松尾芭蕉が、ある日藤兵衛を訪れた。

芭蕉から依頼された仕事は、神隠しにあった、井荻屋の娘、お志津を水戸へ逐電させること。この神隠しの背後には、芭蕉が探索していた、４人の殺し屋の佐渡抜けが関わっているらしい。うーん、ちょっと面倒な仕事だなあ。

この人形は

どっかーん

⬆「この一件から手を引け」というメッセージを告げる人形から火薬のにおいが……。うわー、ここは逃げるが勝ち！　これ、ほんと。

➡あとの手はずは水戸藩の佐々木がつけてくれる。そう言って、芭蕉は自分の仕事へ戻った。

まずはお志津を捜し出せ

とにかく井荻屋へ直行して、手代からお志津が消えたときの様子を聞こう。主人が留守らしいので、お志津が消えたという、富ヶ岡八幡に行ってみよう。

⬆お志津は石になり、突然消えた……？

⬆ひょう吉は自称発明家なのである。

富ヶ岡八幡で、藤兵衛の相棒、ひょう吉から、お志津が消える直前に、平八という男がそばにいたとの情報を聞く。しかし、平八の住む水呑み長屋へ行かせた目明かしが戻って来ないらしい。よし、じゃあ、そこに行ってみよう。

妙なことに、長屋には誰もいない。へんだな。長屋の入り口と奥を往復して考えよう。

⬆4人の殺し屋について聞いておこう。

長屋の戸口数があわないぞー？

長屋の戸口数をチェック！　なんと見る方向によって、数が違う。長屋の奥にあるほこらの壺から香を発見。これのせいで幻覚が見えていたのだ。足りなかった戸口を開けると、うわー、お志津がっ。そして、足元には平八の死体！　このお志津、なんかヘンだぞ。

⬆ここが問題の水呑み長屋だ。

⬆消えたお志津は赤い着物だったハズ。

⬆怖いと思えば思うほど、怖いものが見えてしまう、幻覚の箱。ひゃー！

これが4人の殺し屋だ!

薬屋の蚤助

香を使った幻術を操る。いつも大きな箱を抱えており、香を嗅いだ者は、この箱の中に、実際には見えない幻覚を見る。

猿使いの張

いつも肩に乗せている猿を使って、攻撃してくる。この猿、なかなか強いのだ。また、自らも唐土伝来の拳法を使う。

くぐつ師邪海

殺人の手段として、おもにからくり人形を使う。人形には、火吹き人形、針吹き人形、爆弾人形などの種類がある。

邪剣士暗月斎

大きな刀に、小さなたくさんの刃がついた、百足仙人と呼ばれる妖刀を持つ。この世に斬れぬものはないといわれている。

長屋にいたお志津は、殺し屋の一人、蚤助であった。

蚤助は不思議な箱を使って藤兵衛とひょう吉を幻覚の世界に引き込む。本来は見えるハズのない星、海、山などの光景が目の前に現われ、最後には地獄が……!!　幻覚とはいえ、その世界で命を落とすということは現実においても〝死〟を意味するという。ここで怖いと思えば思うほど、怖い世界が現われてしまう。目を覚ませーっ!!

なんとかその場を脱出したら、井荻屋に戻って主人の話を聞こう。特に、お志津が生まれたときに包帯だらけの坊さんが訪れたという話を頭に入れておくこと。

死んだ平八は八丁堀と付き合いがあり、同心、南町の竹居と通じていたらしい。竹居は、車坂下に女がいるらしいので、そこで待ち伏せしよう。

その前に、馬喰町の宿にいる水戸藩の佐々木に会って、情報を聞こう。当面の経費や、武器も佐々木からもらえる。

首領・来留須とは!?

以上の４人の殺し屋を人寄せの法という呪文で佐渡抜けさせて操っているのは、来留須と呼ばれる謎の老人。悪魔を崇拝する、邪教団の主である。なぜお志津を誘拐したのかは、まだわかっていない。幕府の上層者に、来留須らと内通している人物がいるらしい。いったい、その正体は何者なのか？

竹居を追えー！

女の家へ向かう竹居を発見。偉そうな口をきくわりには、ちょっと脅したら逃げて行ってしまった。なんて情けないヤツ。

さて、女はまだ来てないようなので、今のうちに竹居からいろいろと聞き出したい。このまま乗り込んでも素直に話すわけないし、ここは十八番の変形の術を使おう。

誰に変装するかによって聞き出せることがちょっと違うが、この竹居は見事に騙されてくれるぞ。竹居は来留須の指示で動いており、お志津は"首斬り館"という来留須のアジトにいるらしい。ある儀式に特定の3人の娘を必要としている……ということはあと2人誘拐する予定があるはずだ。

しかし、竹居は多くを語りすぎた。殺し屋の一人、暗月斉が現われ、竹居の首をはねてしまった。うわー、強そう。でも竹居の女が来てしまったので勝負はおあずけ。

⬆切れなさそうで切れるのだ、この剣は。

でました十八番、変形の術！

①蚤助

⬆こりゃ、お見事。これならバレなさそうだけど、仲間ならわかりきっていることばかり質問していたので怪しまれてしまった。ちぇっ。出直そう。

②竹居の女

⬆う、うぷぷ。キレイに化けたつもりなのだろうが、こんな大柄な女は、そういない。女っ気を出そうとすればするほど、ボロが目立ち、さようなら。

③死んだ平八

⬆どーしてオレは殺されたんだよおー？ 竹居も思わず怖くなってベラベラ喋ってくれる。そりゃ怖いよねー。だけど、調子に乗りすぎた？

またもや神隠しだぞー

今度は、浅草寺の裏で見せ物小屋をやっている精蔵の娘、ゆりが神隠しにあったらしい。ん、精蔵なら知ってるぞ！　ってなわけで早速行ってみよう。

3日前の晩、ゆりがふらふらと一人で歩いて出て行ったという。それを見ていた使用人の話によると、ゆりは突然石になり消えてしまった。お志津と同じである。ほかにも同じ要素があった。ゆりが生まれた日にも、包帯だらけの巡礼の僧が訪れたというのだ。

またゆりには男がおり、不忍池あたりで逢引きしていたらしい。不忍池付近を調べてみよう、うん。

まず、この時代の逢引きとくれば出会い茶屋。ここの店主は老婆で、客以外には話をしないと言うが、藤兵衛の顔をよく見せると話を聞かせてくれる。男前が役に立ったというわけだ。ふーん。

上野の山では、カップルが草むらで逢引きをしている。むっ。

弁天堂へ行ってみると、な、なんと男が死んでいる！　うわー、お世辞にもハンサムとは言えない。調べてみると、薬らしきものを持っていたのでもらっておこう。顔を覚えておきたいが、カメラなんてものは当然ない。よーし、ここで人相書きモードに入るぞ。

人相書きが完成したら、茶屋へ戻って老婆に見せよう。おおっ、こいつは最近よく来る男。薬を見せると、女悦丸という、いわゆる眉薬であることを教えてくれる。これを売っているのは、両国にある四つ目屋だというので、このまま直行するぞー。

⬆こんなセリフが出るとはさすが人の親。

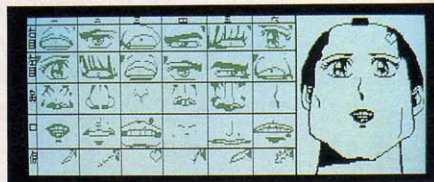
茶屋

⬆いかがわしいお店にぴったり！　の老婆……といったらかわいそうかな。

➡ここに来るとむっとするぜ。ドイツもコイツもいちゃつきやがってー。

上野の山

弁天堂

⬆➡うひゃー、これは冗談で作った人相書きだからね。ちゃんと、死体の顔をよく見てから、正しく作ろう。じゃないと、茶屋の老婆が思いだしてくれないのだよ。そ、それにしても気持ち悪い人相書きを作ってしまった。反省。

人相書きのお時間

吉原へ行くのも仕事です

藤兵衛はあまり吉原で遊んだりしてないので、場慣れしていないようす。道で会った人に女悦丸をあげると、その着流し姿では遊女屋で遊べないよ、と教えてくれる。別に遊ぼうと思って来たわけじゃないけど、人相書きの男の正体を調べるためにはこのあたりを調べなくちゃね。ためしに、このまま遊女屋に入っても、服装チェックにパスできず、追い返されてしまう。

ちょっといい着物に着替えて遊女屋に行こう。うーん、遊ぶのはいいらしいんだけど、人相書きを見せても何も教えてくれない。これじゃ、どうしようもないなあ。

⬆ここが吉原なのか。ふ、ふーん。

⬆ええっ、着流しはダメなのーっ。

もう一度外に出て、今度は変形の術を使って人相書きの男になり、同じ店に入ってみよう。お、揉み手で迎えてくれるぞ。いい気分。このまま知らんぷりして、いつもの遊女を指名すると、芳野というきれいな遊女が来てくれる。

芳野と二人きりになったら、正体を明かして、この人相書きの男のことを聞き出そう。

男の名は鶴之進といって、青山に屋敷を持つ、宗門改めの役人、三田村の中間である。鶴之進は最近、ある事実を知ってしまい、うまくすれば金になるが、へたをすれば殺されるかもしれない、と話していたという。情報を聞いた後は、お・た・の・し・み！

わーい、おもちゃ屋だ

⬆人相のとーっても悪いおやじだ。女悦丸を見せて聞いてみよう。

女悦丸を売っているという四つ目屋はおもちゃ屋。とはいっても、大人のおもちゃ屋なのだ。こういう薬を買っていくような人は、吉原に通っているが多い。おっ、なんかわくわくしてきたなー。

来留須の目的を探れ！

楽しい思いをしたら、青山にある三田村の屋敷へ行こう。門前に僧形の男がいる。よく見ると将軍綱吉を操っているといわれている、護寺院隆光であった。なぜ、あんな大物が来ているのだろうか。

⬆"首斬り館"という名前は知っていても、場所やその実体は謎だそうだ。

三田村に会い、名前を名乗ると、娘のあきのを逐電させてほしいと言われる。来留須が予定している黒ミサに必要としている3人目の娘とは、あきののことなのだ。霊願島に住む玄心が来留須について詳しく知っているらしい。

ところが、霊願島にいたのは玄心の娘、瑠璃だけであった。玄心は生霊返しの法にあい、先日亡くなったという。降霊の術を使えば、玄心と話すことができるが、そのためには蓬莱樹の実を必要とするらしい。

⬆この後、瑠璃は仲間となって一緒に行動することになる。

この後は、とにかく蓬莱樹の実を探し出して、玄心の霊を呼び出し、来留須の正体を明らかにすることだ。この蓬莱樹の実は、とある場所に封印されている。その封印を解くヒントは、そこに行くまでに手にいれた3枚の呪符に隠されている。漢字の引き算だっ。

選択を誤るとゲームオーバーになるところがあるので要セーブ！

⬆本妙寺の住職の前では、礼儀正しくしよう。なかなか厳格な人なのだ。

共通点は明暦の振り袖火事

本妙寺の住職から、振り袖火事について聞くことができる。

明暦元年、上野の大増屋の娘、きのはある寺の小僧を見初め、彼が着ていたのと同じちりめんの振り袖を作ってもらった。しかし、それっきり彼には会えず、恋の病により17歳の若さで死んでしまった。

翌年、古着屋からその振り袖を買った麹屋の娘、いくも、さらにその後振り袖を手に入れた伊勢屋の娘、梅野も、同じ命日に死んだ。

振り袖の因縁に恐ろしくなった三家の親はその振り袖を焼いてしまうことにしたが、その火は江戸中に降り注ぎ、大半を焼き払ってしまった。

⬆この振り袖を着た娘はみんな……。

⬆振り袖は燃えたまま空に舞い上がった。

■タケル事務局 MSX2 6,000円[税込](2DD)

ライトニング バッカス
THE KNIGHT OF IRON

『ライトニングバッカス』は、近未来のSF世界を舞台にしたストーリー重視のシミュレーションゲーム。バッカス半島に平和を取り戻すのは誰か？　今回は、各シナリオの攻略および兵器ユニットのデータを紹介していこう。

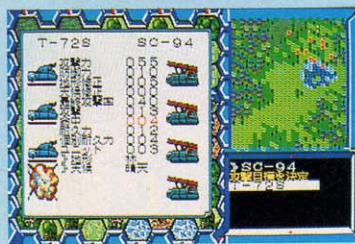
未来兵器を駆使して戦いを勝利に導こう!

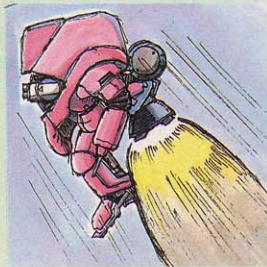
銀河系のはるかかなたにある惑星。ここには、地球の人類とほぼ同じ進化をした人々が住んでいた。世界は大規模な大戦が終わったばかりであったが、バッカス半島の自治権をめぐって北バッカスと南バッカスの内戦が、今まさに始まろうとしていたのである……。

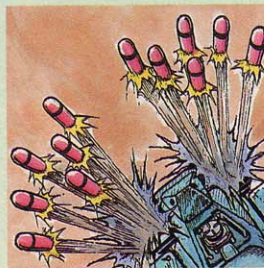
プレイヤーは南バッカス軍の一中隊長になり、近未来兵器ADで構成された舞台を率いて8つのシナリオを勝ち抜いていくのだ。ゲーム画面は、ヘックスでできたスクロールマップと全体マップで構成されている。このゲームのおもしろい点は、ストーリーに沿って各シナリオの状況が設定（自軍の登場ユニットの種類と数や初期配置）されていることだろう。勝利条件もシナリオごとに異なっていて、自軍の建物を守り通すもの、味方部隊を救出しなければならないものなどとさまざま。プレイヤーはシナリオごとの条件を把握したうえで作戦を立てて戦わなければならないのだ。

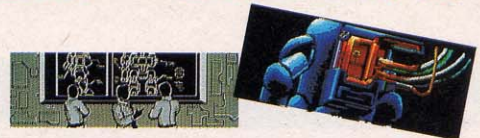
⬆戦いが始まる直前。間接攻撃するユニットからたたこう。

また、兵器ユニットがすべて近未来兵器で構成されているのも『ライトニングバッカス』の特徴だ。特に、主力兵器である機動歩兵AD(敵側はF.A.T.)はハインラインの 宇宙の戦士』を思わせる兵器で、このゲームの雰囲気をもっともよく表わしていると言える。このゲームは戦術の楽しさと、情感あふれるストーリー展開を楽しんでもらいたいシミュレーションなのだ。今回は敵味方ユニットの紹介と、8つのシナリオの設定と攻略のポイントを解説していく。

戦闘開始!!

戦闘システムは、直接攻撃と間接攻撃の2種類がある。戦闘はユニットの耐久力/火力、防御力、部隊編制数(最大4ユニット)によって決定され、さらに森林や平地などの地形効果や天候も命中率に影響している。また、航空ユニットでも対地/対空ミサイルの有無によっては攻撃が不可能なこともあるので注意しよう。

ADの特殊装備

敵側である北バッカス軍の装甲兵士(F.A.T.)の強力な攻撃力に対抗するために開発された装備。これを使用することによって機動力が大幅に上がり、ヒット&アウェイ戦法も可能になった。ただし、使用可能回数は1シナリオ中4回まで。この装備はプレイヤー側のAD-06B・リベンジャーが持つ。

多弾頭弾

対地ミサイルの強化版。通常、間接ミサイルで攻撃した場合は狙ったヘックス(地点)にだけ着弾するのだが、多弾頭弾攻撃は狙ったヘックスと隣あった周囲6ヘックスにいる敵も攻撃する。敵が密集しているところに打ち込むのがもっとも効果的。AD-06C・ドラグーンが装備。使用回数は2発まで。

全24ユニットの特長をつかめ!

南バッカス軍(プレイヤー側)

AD

プレイヤー側操る南バッカス軍の主力は、AD(Armed Device)と呼ばれる機動歩兵。シナリオの後半では改良されたADも使用できるようになる。ユニットごとの特長をよく理解したうえで行動することが勝利への近道なのだ。

AD-04D・ガバメントD

移動力:4
耐久力/火力:8
防御力:40
武器1:対地ミサイル
攻撃力:60　射程:1
武器2:なし
攻撃力:×　射程:×

⬆最初に開発された機動歩兵AD。水上移動はできない。

AD-04G・ガバメントG

移動力:3
耐久力/火力:12
防御力:35
武器1:対地ミサイル
攻撃力:55　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:40　射程:1

⬆初期型を改良し、対地ミサイルを2つ装備している。

AD-06B・リベンジャー

移動力:4
耐久力/火力:12
防御力:45
武器1:対空ミサイル
攻撃力:60　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:50　射程:1

⬆ジャンプブースターを4飛行ぶん装備した高機動型。

AD-06C・ドラグーン

移動力:3
耐久力/火力:16
防御力:35
武器1:対空ミサイル
攻撃力:65　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:60　射程:2

⬆重装備型AD。多弾頭ミサイルを2発装備している。

TA-90・デザートビートル

移動力:4
耐久力/火力:10
防御力:16
武器1:対地ミサイル
攻撃力:50　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:60　射程:4

⬆南バッカス軍の主力戦車。間接攻撃できるのが強みだ。

SC-94・オービスⅡ

移動力:4
耐久力/火力:16
防御力:10
武器1:対地ミサイル
攻撃力:45　射程:1
武器2:対空ミサイル
攻撃力:50　射程:1

⬆小型の対空戦車だが、地上戦ではまったく使えない。

TA-98H・バスタード

移動力:6
耐久力/火力:20
防御力:15
武器1:対地ミサイル
攻撃力:55　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:60　射程:3

⬆後期型ホバータンク。ホバーだから水上移動も可能。

TA-98TR・シリウス

移動力:6
耐久力/火力:12
防御力:10
武器1:対地ミサイル
攻撃力:45　射程:1
武器2:なし
攻撃力:×　射程:×

⬆ADを2部隊搭載できる輸送用ホバー。火力は弱い。

B-201・ストライカー

移動力:7
耐久力/火力:12
防御力:20
武器1:対空ミサイル
攻撃力:70　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:50　射程:1

⬆戦術爆撃機。敵地上ユニットへの攻撃力は最強だ。

F-31・イリュージョン

移動力:8
耐久力/火力:8
防御力:50
武器1:対空ミサイル
攻撃力:50　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:70　射程:1

⬆高速主力戦闘機。オールラウンドな性能が頼もしい。

ADS-41・トーネード

移動力:6
耐久力/火力:8
防御力:25
武器1:対空ミサイル
攻撃力:60　射程:1
武器2:対地ミサイル
攻撃力:45　射程:1

⬆ADが搭乗する輸送機。ただし、単体では飛行不可能。

ADT-211・ウィスプ

移動力:7
耐久力/火力:12
防御力:20
武器1:なし
攻撃力:×　射程:×
武器2:対空ミサイル
攻撃力:45　射程:1

⬆3部隊までのADを搭載できる大型輸送機なのである。

北バッカス軍(コンピュータ側)

F.A.T.

対する北バッカス軍の主力兵器F.A.T.(Fighting Armored Treacer)は、火力が強いのが特徴。

FA-01・バイソン

⬆対AD機動歩兵の初期型。攻撃力、防御力が大きい。

FA-01B・スコーピオン

⬆多弾頭ランチャーを装備した、FA-01の改良型だ。

FA-07・ホーネット

⬆対航空機用として対空砲を装備した。防御力も高い。

FA-14C・サターンⅡ

⬆ホバー型の最終F.A.T.。多弾頭ミサイルを装備。

AB-65・対空自走砲

⬆対空攻撃力の高さに注意。航空ユニットの天敵である。

T-72S・中戦車

⬆間接対地攻撃をしてくるので、早めに撃退したい。

Th-70・高機動中戦車

⬆水上移動が可能なホバータンク。空から攻めよう。

TS-61・重戦車

⬆かなりの強敵。とくに多弾頭ミサイルの攻撃は強力。

Ths-78・高機動重戦車

⬆最強の地上兵器! 集中攻撃で倒すしかないだろう。

Mg-14・ファイヤーウルフ

⬆高速戦闘攻撃機。移動力の高さで味方を翻弄する。

Mg-16B・ハンマーヘッド

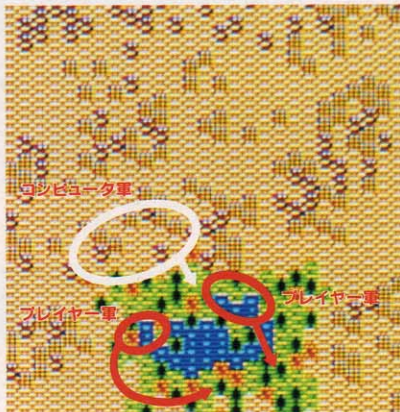
⬆重爆撃機。防御力は少し低いが攻撃力は最強だ。

OW-246・スカイロックス

⬆輸送用航空機。2部隊のユニットが搭載可能だ。

8つのシナリオを解説してしまうのだ!

シナリオ1 新兵器

我々は各地で機動歩兵ADにより北バッカス軍を鎮圧し、ついにラビ砂丘にまで追いつめた。しかし、そんなキミの目前に謎の新型機動歩兵が現われた！　敵軍の突然の襲撃を防げるか？

最初のシナリオは、敵に奇襲をかけられるという不利な状況設定で始まる。プレイヤー軍は敵に取り囲まれているので、まともに応戦しようなどとは考えず、オアシスの南東と南西に分かれてひたすら防戦に徹することだ。しばらくすると増援部隊が来るから、そこからは反撃にうつればいい。

シナリオ2 突破

敵側の新兵器F.A.T.の出現により、南バッカス軍の本隊は撤退せざるを得なかった。そのうえ、クラウス中隊が敵の中に孤立してしまったのだ。中隊を援護するようにと、キミに指令がおりた。

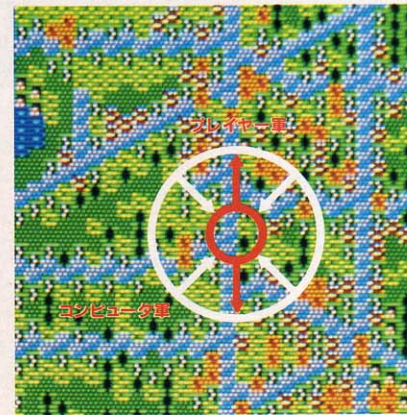
このシナリオで一番注意したいのが、北東に位置する孤立部隊を全滅させないようにすることだ。孤立部隊は非常に弱いので、すぐ池の北東に移動させて地形の有利なところで防戦させること。とにかく、本隊と合流するまで持ちこたえればあとは楽勝。池の両側からはさみうちにしてしまおう。

シナリオ3 拠点防御

機動歩兵の普及とともに戦いも激化し、敵のF.A.T.工兵により南バッカス軍の送電線が破壊されてしまった。司令部は西海岸の施設を防御するようにとキミの部隊に命じた……。

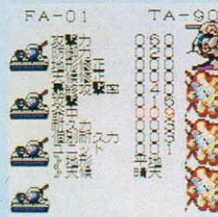
このシナリオは、自軍の建物をふたつ以上占拠されてはならないという条件がついている。敵は建物に向かって移動していくので、後方から襲いかかりなるべく敵の戦力を減らすようにしよう。もちろん建物にも守備隊を配置して、敵からの攻撃に備えることを忘れずに。迅速な行動がカギだ。

シナリオ4 幻の市街戦

キミの部隊は連戦連勝を重ね、軍部での評価もあがっていた。そんな矢先に事件は起こった。味方のSOSを受け、独断で救援に向かっていったキミを待ち受けていたのは敵のワナだったのだ。

8つのシナリオの中でも、これはかなり特殊。なんと、プレイヤーは1ターンめで敵の圧倒的な攻撃によりほぼ壊滅してしまうのである(！)。ただ、このシナリオは自信過剰になったキミが手痛いしっぺ返しをくらうという物語性の強いシナリオだから、戦いに負けてもゲームは進むわけだ。

ライトニングバッカスにおける必勝法はこれだ!

このゲームの戦いにおけるもっとも有効な攻撃方法、それが間接攻撃なんだ。直接攻撃とちがい、距離のはなれた敵に大ダメージを与えることができるし、なにしろ敵が反撃してこないというのが最大の利点。直接機動歩兵どうしで戦わせる前に、この間接攻撃によって少しでも敵にダメージを与えておくことが自軍ユニットを長くもたせる秘訣だといえる。

この間接攻撃ができる自軍ユニットがTA-90"デザートビートル"だ。ただ、このユニットは敵からの攻撃にめっぽう弱い。そこで敵の最前線にADを配備し、そのすぐ後方でデザートビートルが支援する形をとろう。これでよほどの戦力差がないかぎり切り抜けることができるぞ。

⬆運がいいと一発で敵のF.A.T.を3体も撃破することもある。気持ちいいー！

⬇このようにADの壁をつくり、敵の直接攻撃を受けないように配置しよう。また敵も間接攻撃することも忘れずに。

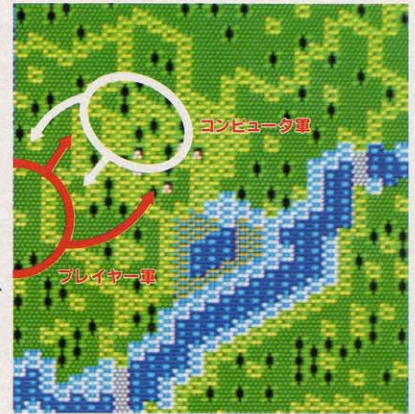
バッカス半島に平和を取り戻すのだ!

シナリオ5 拠点攻撃

ミスで多くの犠牲者を出した責任により少尉に格下げされたキミは、戦線を離れた場所で第51中隊の指揮をとっていた。ところがそんなある日、森で敵の中隊基地を偶然にも発見した。

味方の位置は、敵と森をへだてた反対側。敵は建物にこもっていてあまり動かないので、森を迂回するよりも、そのまま中央突破してしまったほうがいいだろう。建物を占拠してしまえば、戦いはもう勝ったも同然。もちろん、攻撃するときは森の中などの地形を利用することも忘れずに。

シナリオ6 奇襲

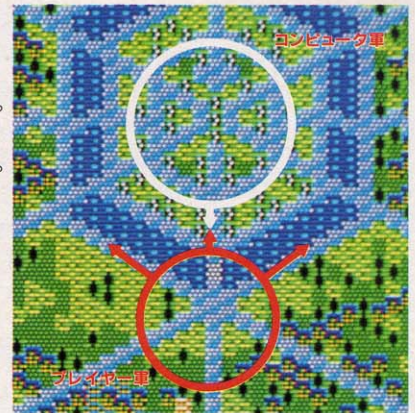
戦線に復帰して3ヵ月。我が軍は新たなADの開発に成功した。キミは新型ADの輸送と護衛の任務についていた。しかしそれは名目だけで、じつは最前線への奇襲作戦であったのだ。

その名の通り、敵に奇襲をかけるというシナリオ。ちょうど、シナリオ1とは立場が逆になるわけだ。最初のターンはプレイヤー側になっているし、増援部隊には強力な新型ADがついているし、味方側が多少有利に設定されている。このシナリオだけは強気で攻めてもかまわないぞ。

シナリオ7 計略

前線部隊に壊滅的な打撃を受けた敵は戦力を立て直すため、戦線を後退させていった。そこでキミの任務は、敵準主力部隊を谷間に誘い込み、味方の部隊とはさみ撃ちすることであった。

プレイヤーがオトリになるこのシナリオで大切なのは、増援部隊が来たときに、ちょうど敵を南北から取り囲める状態にしておくことだ。そのためには敵本隊をひきつけるタイミングが重要になってくる。めやすとして、5ターンめを過ぎたときに敵がマップ中央に進出するようにすればいい。

シナリオ8 総力戦

すでに総戦力の3分の2を失った敵軍は、首都近くの最終防衛ラインを残すのみとなっていた。ついに最終決戦の日がやってきたのだ。平和を取り戻すのはどちらか? 戦いが始まる!!

最後のシナリオの舞台は敵の本拠地での戦いだ。まず序盤で気をつけたいのが、敵の多弾頭弾攻撃。敵の前線部隊が放つ多弾頭弾の波状攻撃をまともにくらうとひとたまりもないので、味方を1ヵ所に集中させず、橋を渡ってきた敵だけを確実につぶしていこう。とにかく敵を減らすことだ。

今回のマトメ いやーんバッカス!!
初心者も楽しめるシミュレーション

Mマガの読者のなかには「シミュレーションはちょっと……」なんてしりごみしてる人もいるんじゃないかな。そんな人にこそ、この『ライトニングバッカス』を勧めてみたい。それは、このゲームが上級者だけでなくシミュレーションが初めての人でもわかりやすいようにデザインされているからなんだ。

「ユニットがいっぱい出てくるため、性能や特徴を理解できない」なんていうシミュレーションの苦手な人がいる。慣れてしまえば逆にこれが楽しいものなんだけど、どうも初めは毛嫌いしてしまう人が多い。そこで、このゲームではシナリオが進むにしたがいプレイヤーの使えるユニット数を増やしていく方法をとっている。こういう親切設計って、今後のシミュレーションにとって大切なことなんじゃないかな。やりこめばやりこむほど奥の深いジャンルだしね。

⬆敵を全滅して戦いに勝利した瞬間の気持ちは、やっと終わったー!! という心地よい疲労感があります。

山と積まれたパズルがキミの頭脳に挑戦する

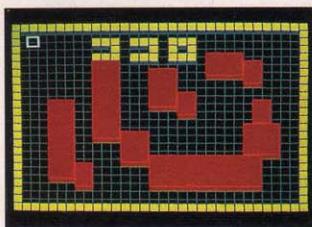
108もの難解パズルをひっさげて、全国のパズルフリークに送られた挑戦状ともいえる『めいず君』。今月はビギナー向けの初級コースを中心に解法のコツを考えてみた。

■日本テレネット　MSX2　5,800円［税別］（2DD）

パズルゲームというのは、RPGなどのようなハデな人気はないものの、いつの時代（というほど大ゲサではないが）でも愛されている、細く長いジャンルのゲームである。やはり、パズルというものは、やっとの思いで解いたときの、あの解放感がなんともいえないのだ。もちろんプレイヤーはそんな快感ともいえる、すがすがしい感覚を求めてプレイするのである。

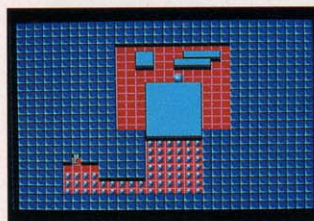
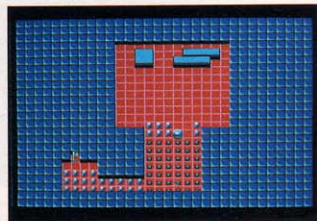
『めいず君』は初級コースからプロ級コースの４つで構成されており、それぞれ27ステージ用意されている。ただでさえ難しいステージがゴロゴロしているので、かなり苦戦を強いられるのは必至だが、それだけプレイヤーが得られる爽快感も、また格別なんだなー。

めいず君をひとことで説明すると、「めいず君の進路を邪魔している石を押して移動させてゴールにたどり着かせる」といえる。いかにも、といった印象があるが、じっさいプレイしてみると、いわゆるこれまでの〝ありもの〟とはかなり違う。めいず君をさえぎる地雷や回転ドア、さらにステージによっては複数のキャラクターを操作してパズルを解いていかなければならないといった、今までのパズルゲームにない、新しい要素が目を引く。ということは、それだけパズル自体が難しいということもいえるのではないか。確かに難しい。プロ級コースなんて、もう、地獄に近いくらいだ。

というわけで、今月は初級コース全27ステージを解くにあたってのアドバイスを中心にお送りします。まずはこれでこのパズルに慣れていただきたいと思います。

⬆パズルを自分でも作れるんだなーこれが。

その一　押せ、回せ

めいず君は見かけに寄らぬ力持ち。どんな大きな石でも「えい！」と押して動かしちゃう。というか、じつは、めいず君ができる唯一のことがこの、押すということ。

とはいえ、この〝押す〟という動作にも、いくつかある。ただ目の前の石を動かして道を作るだけでなく、回転ドアを押して回したり、はたまた行く手を阻む地雷の上に石を置き、爆発させて空間を確保したり（これにはちょっとしたクセがあるので、プレイして把握してみて）と、けっこうバリエーションがあるのだ。つまり、このゲームのポイントは、どの石（または回転ドア）をいつ押すかに尽きるのだ。まずは、いろいろ押してみて、そのステージの特徴をとらえよう。そうすればおのずと道は開けるのではないか、と思うんですけど、いかがなもんでしょうかね？

⬆石はどんなに大きくても動かせますけど、ふたつ一緒には押せません。マジで。

⬆石は、その面積に対応した数だけの地雷でしか破壊できません。あしからず。

いやー、思ったよりシンプルなんですよ

基本はこれだけ！

そのニ　やり直せ！

このゲームには数々のコマンドが用意されている。それらはいずれも、パズルを解くためには欠かすことのできないものばかりだ。

今プレイしているステージをやめたり、もう一度最初からやり直したりすることはもちろん、「きっとここまでは正しい」と思ったときに、その時点の状態をセーブしたりもできちゃう。ほかには、予期せぬ操作をしでかした場合に役立つ一手戻しや、複数のキャラクターでパズルを解かなければならないステージで使用する、メンバーチェンジなんていうのもある。ある特定のステージにのみ有効な、解法へのヒントをこっそり教えてくれるコマンドなんかもあるぞ。

しかしなんといっても一番うれしいのは、今までどんな操作をしたかがわかるプレイバック機能だ。これを実行すると、どんなふうにプレイしてきたのかがわかるだけでなく、解くための大きな参考にもなる。うれしい限りなんだなー。

⬆「もしかして、あそこでまちがえたかなぁ？」、というときにプレイバックは重宝。

ほーら、こんなにシンプル!!

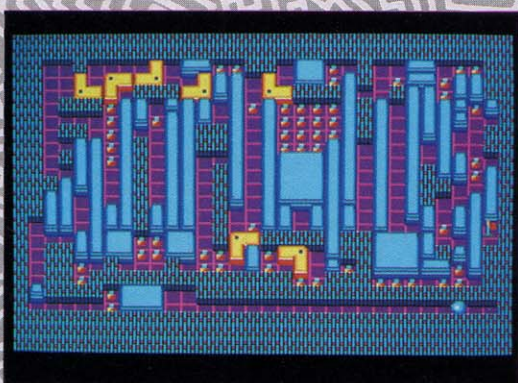
解いて解いて解きまくれ!!

これでもかこれでもか、という勢いすら感じてしまうこのステージの量。片目をつぶってでも楽に解ける(?)初級コースから、まさに地獄ともいえる難度のプロ級コース、そして創作コースまでを紹介いたしまする。

初級コース

⬆わー、かたつむりだ。かわいいなー。これってカンタンなんだけど、めんどくさいからいやーん！

まずはほんの小手調べ、ですね。ほんとの子どもダマシ(失礼！)から、ちょっと悩むものまで、このゲームのノリとコツを理解するにはちょうどいいステージが中心となっている。パズルの構成も、かたつむりや家をかたどったものなど、ビジュアル的に趣向を凝らしたステージが多いが、そういうのに限って、案外単純だったりするので考えすぎないように。じっくり考えるよりパッと見で判断したほうがいいみたいだぜー。

中級コース

⬆このコースの最終ステージだ。一見フツーだけど、かなり計算されているのだ。ぜひ解いてよ！

はいはい、なんなく初級コースをクリアーした人は、これに挑戦してくださいね。さすがに中級です。今までとはちょっと勝手が違います。なかには「これで中級？」なんて思ってしまいそうなくらい難しいステージがありますので覚悟しておいてくださいまし。ここいらへんあたりから地雷や回転ドアの位置がいやらしかったりするので、しっかり考えてから解くようにしましょう。ま、パズル好きにはちょちょいのちょいかな。

創作コース

ただパズルを解くだけじゃつまんない！ なんて人にはもってこいの創作コース。キミのイマジネーションをはたらかせて、思う存分オリジナルステージを作ることができるのだ。パズル性重視でもいいし、見た目がビューリホーでもかまわない。とにかく好きなステージを納得のいくまで作りまくる。パズルを解く以上に頭を使うことうけあいだ。もちろん作ったものは、ディスクにセーブできるぞ。友だちと交換して、どっちのステージが難しいかを競うのも面白いね。やっぱりエディットができなきゃ、ね！

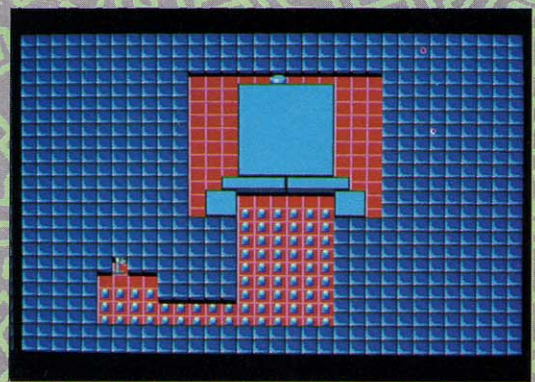
⬆ステージエディットも思いのまま。まるで絵でも描いてるようなんだなー。

上級コース

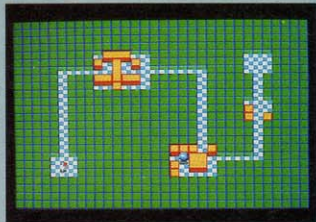
もうここまでくれば、ちょっとやそっとじゃあ、解けないですよ。確かにパパッと解けちゃうのも、ごくまれではありますが、ございますけど。でもそんなのは、ほーんの一部。ここが大きなヤマ場になるはずです。ここをクリアーしたら、プロ級コースもどうにかなるはずです。その頭脳と忍耐力があればね。でもここでハマッちゃったら、もうおしまいよ。

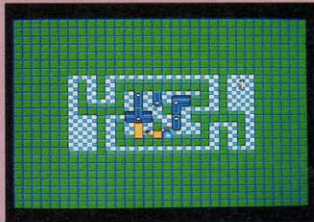
⬆ぎょえー、なにがなんだかよくわかんないよー。いったいどこから手をつけていいのやら。うーむ。

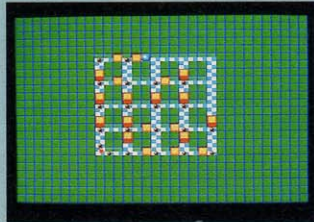
プロ級コース

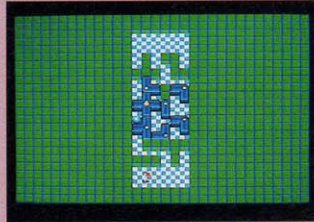
ツライ！ もうそのひとこと。悪夢というべきか、それとも地獄……。まさに超ド級の難しさだ。よっぽどのパズルマニアでも、いく粒もの涙を飲むのでは、というほどだ。とくにこのコースのステージ1が激ムズなんだなー。でも、こういった難解なパズルをやっとのことで解いたときの気持ちって、なにものにもかえられないんだよね。やるしかないな。

⬆お墓のようなステージですね。このコースのなかでは、かなり簡単なほう。でも難しいけどさ。

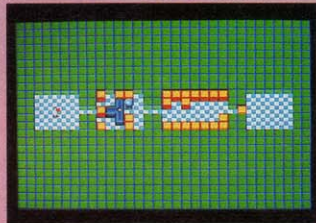
初級コースクリアーの傾向と対策

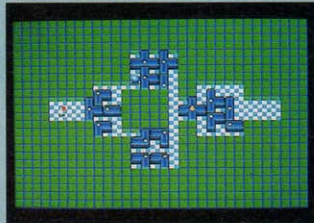
STAGE1

⬆3つのフロアからなる最初のステージ。ここでの石の押し方は、もっとも基本のテクニック（というほどすごいものではないけど）だ。ちょちょいのちょいだね。

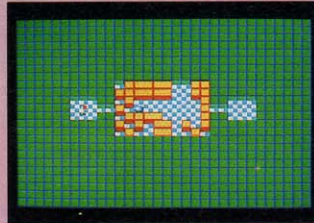
STAGE2

⬆ここでは、地雷と回転ドアの性質を把握しよう。どういう状態だと回転ドアは回るか、そして地雷と石の消し方を、じっさいプレイして感じ取ってみてくれ。

STAGE3

⬆ひたすら石を押しまくって、通路を作る。ぜーんぜん楽チン。ずーっとそうやってると、ゴール手前の地雷を消すために必要な石が残るはず。簡単すぎるねー。

STAGE4

⬆回転ドアだけからなるステージだけど、要はゴールに通じる道を封じているドアをどうやって回すかだ。ということは、その右のドアを回せばいい。わかった？

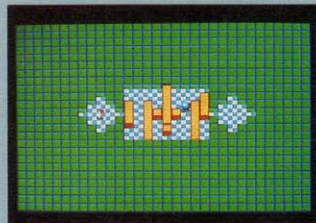
STAGE5

⬆必要のない石は、あらかじめ邪魔にならない場所に移動させておくと考えやすい。回転ドアを回すために必要な空間を確保しさえすれば、もうこっちのものだ。

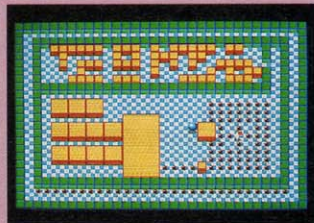
STAGE6

⬆これはちょっと面倒だ。ゴールのあるフロアの回転ドアは、上下から攻めないと回らないようになっている。仕掛け自体はそんなに複雑ではないから安心ね。

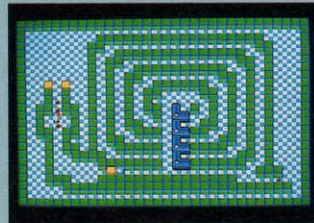
STAGE7

⬆ここいらへんから、パズルッぽくなってくるぞ。問題なのは長い石の列なのだが、どの石をどれくらい移動させればよいかがポイント。これくらいで悩むな！

STAGE8

⬆通路を石がとおせんぼしている。そんな石は、回転ドアが全部ちゃんと回るようなところに移動させてしまおう。ほうら、もう解くための糸口は見えたでしょ。

STAGE9

⬆まん中の石とそれにくっついている小さい3つの石は動かす必要なし。余計な行動は事故の元だ。いらなくなった石は即後ろへ整理整頓すると、もう解けた！

STAGE10

⬆1の下から始まり2の上、3、4、5の下を通って6の上を通過する。そのあとは、写真のとおり。結局地雷に使う石は、小さいのと正方形の石ひとつだけ！

STAGE11

⬆早い話が中心にある石を下に持ってくればいい。グルグル回って石の通路を確保し、下に持ってきたところで、回転ドアをすべて逆L字形にしてしまえばいい。

STAGE12

⬆短い石はダミーだ。小さい石で上の地雷を消したのち、長い石で3つならんだ地雷を消します。ぴったり重ならないと消えない地雷と石の性質を思い出そう。

STAGE13

⬆同じ回転ドアを別方向から押すことと、邪魔な石を整理することを頭にいれてプレイすると、あれよあれよというちに解けちゃう。かなり拍子抜けなカンジ。

STAGE14

⬆スタート地点に一番近い石は、一度だけ押して回り道し、中央下のふたつの地雷を消したあと、ゴール前の地雷に残りの石をおみまいしてやりましょう。

音楽もノリノリ(死語)

このゲームの特徴のひとつにプレイ中に流れるBGMがあるが、これは各コースによって違う。それぞれ独特のノリがあるが、もっとも評判が高かったのは中級コースのBGMだ。お昼の3分クッキングの雰囲気を持った、なんともノーテンキなメロディーが気持ちいいのだ。

⬆けだるい朝にはもってこいなんだなー。

STAGE15

⬆地雷だらけで、わけがわかんなくなってしまいそうだが、ところどころに地雷のない抜け道がある。まず行動に移るまえにそこを見つけ出すと解きやすいぞ。

STAGE16

⬆ここで初めてふたつのキャラクターを操作することになる。まず、片方を中央のL字形ドアに閉じ込め、もう片方は左から内部に侵入させて道を開けるわけ。

STAGE17

⬆ちょっと悩みそうだけど、それほどでもない。回転ドアを時計回りに1回回転させたら、うっとうしい石をその左のくぼみにはめ込む。あとは説明しないよ。

STAGE18

⬆ここでの各キャラクターは役割が決まっている。円すいのキャラクターが石を運び、楕円のキャラクターが運ばれた石を地雷にぶつける。必要な石はふたつだ。

STAGE19

⬆家をモチーフにしたステージだが、見た目を重視したせいか、ぜーんぜん難しくない。まあ、ポイントとしては屋根の石は全部消さないこと。そんなところ。

STAGE20

⬆とりあえずわきの長い石を下に移動させることを目標に進めよう。で、もしその目標が達成されたら、回転ドアをうまく利用してゴールまでダッシュしろっ！

STAGE21

⬆このコースではかなり難度の高いステージだ。大きく右と左に分けられるが、通路にある地雷は、最後の1個以外すべて左側にある石で消さなければいけない。

STAGE22

⬆上の石は無視しよう。左の石は回転ドアが回る程度に(下に)移動させたのち、ドアを回して石を地雷と一直線上に置く。あとはぐるっと回ってできあがりー！

STAGE23

⬆右のフロアは写真のような形で石を配置しておこう。というのは、右上の小さい石はあとで利用するからだ。こうしておくと好きなときに運べるからねー。

STAGE24

⬆ここでのスローガンは、石はすべて上下に処分させる。そして回転ドアは全部最初のときと左右逆にする。このふたつを実行すると、ほらほら、解けるんです。

STAGE25

⬆上の石は写真の位置に移動させる。こうするとL字形の回転ドアを中心とした画面上の通路が有効に利用できる。あとはどの石でどの地雷を爆破させるかだ。

STAGE26

⬆「どうもあの長いのが邪魔でねー」。そうでしょそうでしょ。そんなときはさっき通ってきたところに突っ込んでしまいましょう。……ほら、ラクになったよ。

STAGE27

⬆ようやくこのコースも残すはひとつ。というわけで最後だからこのステージはノーヒント！　だって、これって簡単なんだもん。喜びをかみしめてくれ！

ざっと初級コースをプレイしたわけですけど、なかなかやりがいがありますね、これは。面白かったなー。なんて言っていられないんですよねー。これからなんだから。

アークティック

©アートディンク

摩擦係数ゼロの世界!? 不思議な気分が味わえます

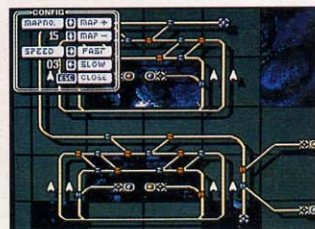
ルールは簡単。操作も簡単。なのになかなかクリアーできないのはナゼ？　そんなちょっと変わったパズル型アクションゲーム『アークティック』を今月は紹介しちゃいます。色とりどりのボールが飛びかうこの新感覚ゲームに、キミはついてこれるか？　とかいってみたりして。

■ポニーキャニオン　MSX2　5,800円［税別］（ROM）

⬆レッドボールに触れると一巻の終わり。

⬆好きな面を選べる親切設計なのです。

『アークティック』のルールはとっても簡単。レールの上を転がるオレンジとブルーのボールをそれぞれの色に合った場所(シート)に戻せばいいだけ。操作方法も、２種類のポイント切り替えと２種類のリセット(やりなおし)ボタンの計４つのキーでボールを動かしていく、いたってシンプルなもの。

ところが、頭で理解するのと実際にやるとでは大違いで、レール上を転がるボールはあちこちで衝突し、予想もつかない方向に転がっていってしまうのである。そのうえ、これが画面上のあちこちで発生するもんだからたまらない。見た目とは裏腹にかなり頭を使うパズルアクションゲームなのだ。

このゲーム、はっきり言って必勝法というものは存在しない。こうすれば絶対に解ける！　というタイプのゲームではないのだ。ただ、コツがないわけでもない。一番初めは１個のボールに注目して、そのボールをまず同色のシートに入れることを考えてプレイしてみよう。もちろんその間は、ほかのボールが勝手にシートに収まらないようにすること。同じ色ならラッキーだけど、違う色のボールが入ってしまったら、リセットして最初からそろえなくてはいけなくなるので注意しよう。まあ、途中で詰まったからってイライラしないで、ゆったりした気分でプレイすることがこのゲームを長く楽しむ一番のコツじゃないかな。

右のページはそれぞれ個性的なマップを集めてみたので、プレイの参考にしてみてくれ。

全31面だ！

ボール
オレンジ、ブルー、ホワイト、レッドの計４種類がある。ホワイトとレッドはジャマ者なのだ。

加速器
矢印の方向にボールが入ると力が加わりボールが加速される。逆に入るとボールは減速するのだ。

シート
オレンジとブルーの２種類ある。ここに同じ色のボールを持ってくればいいわけなんだけど……。

ポイント
これもオレンジとブルーの２種類がある。これを切り替えてボールの進む方向をかえてやるのだ。

アークティック10ヵ条

一. レッドボールに触れちゃダメ！
二. 全体の流れをつかんでマップの特徴を知ろう。
三. ボールどうしの正面衝突は利用するべし。
四. 加速器をうまく使って減速もおこなえる。
五. 離れたレールでもボールは衝突する。
六. １時間プレイしたら30分休もう(なんてな)。
七. ポイントの向きにはいつも気配りを。
八. クリアーしたら素直に喜ぼう。
九. 強運の持ち主になろう(必須条件)。
十. イライラしてるとクリアーはおぼつかない。

ポイントの切り替えがポイントなんです､ええ

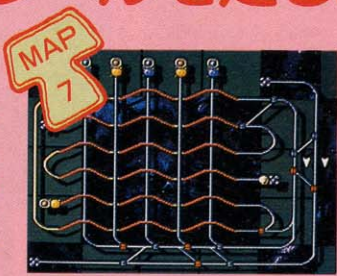
このテのマップは、比較的オーソドックスな構造をしているといえましょう。作戦としては、ポイントをタイミング良く切り替えてボールを操作していく、というオーソドックスなものがいいみたいです。慣れればクリアーするのはそう難しいことではないはずだから、がんばってみてねーん。

⬆違う色のボールがシートの中に入らないよう、ポイントをす速く切り替えよう。

⬆注目するボール以外は、左側のループしたレールに乗せると展開が楽になるよ。

⬆バックの美しい星々を眺めるのも、このゲームの楽しみかたではないだろうか。

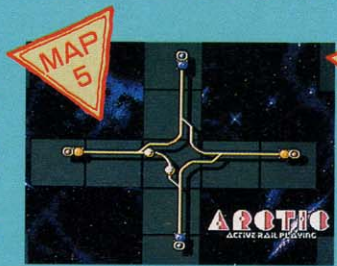
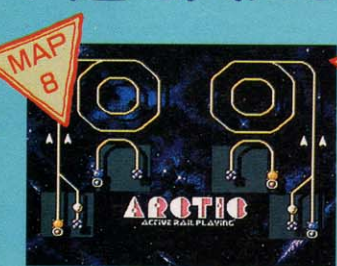
交錯するレールを走るボールの位置を把握せよ!

このゲームのレールは四次元的(?)につながっているから、プレイヤーがちょっと目を離したすきにボールが違う高さのレールの上を転がっていた、なんてことが結構あったりする。複雑にレールが絡みあっているマップでは、ボールを見失わないようにすること。おいこら、そっち行くなってば！

⬆アップダウンしたレールをボールがコロコロ転がっていくのは見ていて楽しい。

⬆ボールが今どこの高さにいるのか一瞬わからなくなることも。あわてるなよー。

⬆高低がついてるのが実感できるマップだ。わかっちゃえば意外と簡単でしょ？

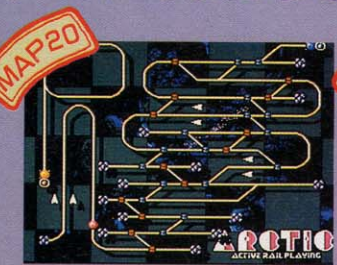
アナタは神を信じますか？ 運を天にまかせましょう

世の中、努力してもどうにもならないことがある。そんな気分を味わわてせくれるのが、右のような作りのマップだな。ポイントを切り替えようにも、ぜーんぜんポイントがないから手も足もでないのである。ここはスタートのタイミングが重要。もし失敗したら……神サマにでもすがるしかないかな。

⬆おー、シンプルなマップだ。好き嫌いがはっきり分かれるんじゃないだろうか。

⬆うずまき状のレールの下にあるボールをうまくぶつけて反転させるのがコツだ。

⬆動きだしたら止まらない！ 前半のヤマ場は、ボールがいっせいに動きまわる。

せまりくる恐怖! レッドボールが貴方を襲う!

ポイントの操作にも慣れたころ、恐怖のレッドボールが登場する。このボールはほかのボールに触れただけでゲームオーバーになってしまう、トンでもないヤツなのだ。「君子危うきに近寄らず」と言うように(?)、レッドボールにだけはなるべく近づかないようにしよう。くわばらくわばら、なのである。

⬆レッドボールの初登場！ 触れたら一発でアウトってのは、ちょっとなあ……。

⬆ここにもレッドボール出現。左上のループを転がるボールも利用しましょう。

⬆ついに最終面。もちろんレッドボールは登場する。度胸がないと解けないよ。

今夜も朝まで

パワフルまぁじゃん2

データ集Vol.2 雅子ちゃん組

またまた出ましたデータ集!!

全国の『パワまぁ』愛好者諸君、とてもうれしいお知らせだ！　こないだデータ集が発売されたばっかりだというのに、なんと、もう第2弾が発売されるのだ！　いやー、デービーさんってほんとにいい会社だなあ、まったく。

■デービーソフト　MSX2　2,600円［税込］（2DD）TAKERUにて販売

いやーうれしい。なにがうれしいって、こんなに早く新しいデータ集が出ちゃうんだもん。まったく涙がちょちょぎれちゃうぜ。今回も10人の女の子を紹介しちゃうから好きなように使ってくれ。

ところで、6月号のなつみちゃんのところって、じつはカセットレーベルになるんだよね。せっかく作ったのに、誰も気づいてくれないんだもんなー。ぐすん。

⬆お相手は雅子ちゃん。いつものなつみちゃんは出てこないのだ。ショック!!

尾川智美

16歳　B型　高1

女子高の1年生なのだ。女子高って、男にとっては秘密の花園みたいなところがあるけど、実際に内部に入ってみると、けっこう夢のない世界だというウワサだ。

前田雅子

17歳　A型　高2

この娘が、なつみちゃんに代わって、今回の麻雀の相手をすることになった雅子ちゃんだ。女子高生だからまだまだ未熟だけど、チャイしないところがエライ！

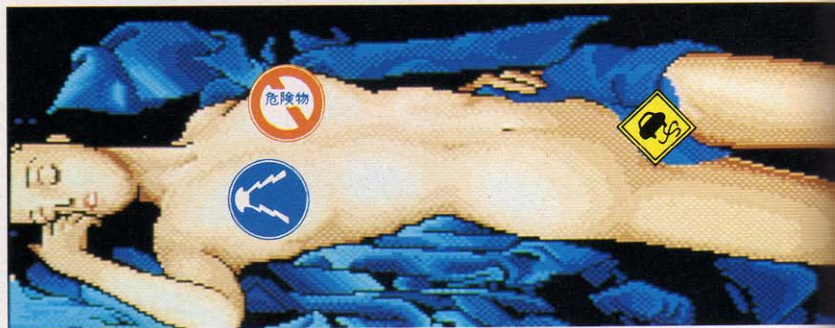
阿川ゆかり

20歳　O型　アルバイター兼ミュージシャン

プリプリみたいに女の子だけのバンドを組んでるんだって。関係ないけどプリプリって、ベースの娘がいいよね。

アリス山口

21歳　AB型　モデル

AVの恥ずかしいモデルと一緒にしないでほしいって言ってるけど、脱いでるじゃん。

中山理沙

21歳　A型　秘書

法律事務所の秘書なんだそうだ。最近は消費税関係でいそがしいんじゃないかな。秘書っつーとなんだな、大人の女って感じがして、なんとなくググっときちゃうよなー。ウヒョヒョ。

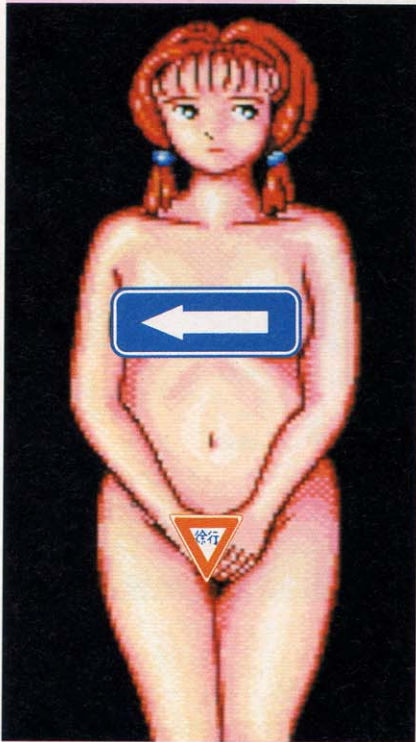
川島菜保子

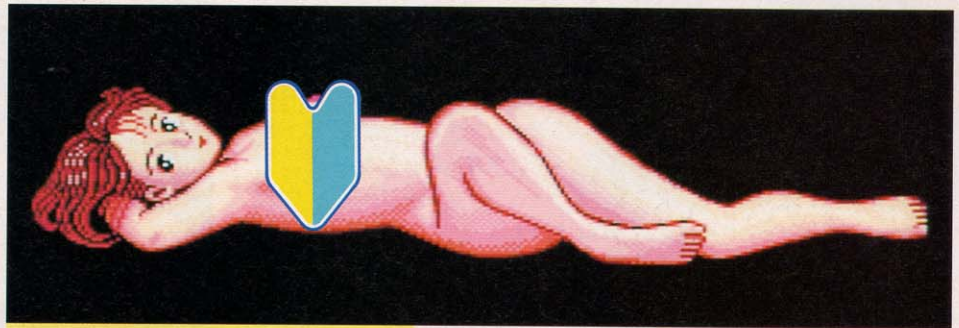
23歳　A型　プロゴルファー

今回の10人の中で最年長。お姉さんが教えてあげる……、といったシチュエーションに弱い、年上好みの人はどうぞ。

石川幸子

17歳　B型　高2

いなかの娘って、都会っ娘にはない純粋なものを持ってることが多いんだよね。

今回のシークレットギャル・らんこちゃん!

サービスでボカシはなしだっ！　切り取ってディスクレーベルに使ってくれ。

20歳　A型　OL

あどけない笑顔がとってもキュート。しかし、この娘が20歳だなんて信じられないなあ。

藤田香

前島由美

19歳　B型　アルバイター

大きく開いた胸元がセクシー。この娘、じつはノーブラなのだ。ああ、想像しただけでムラムラしてきたぞ。うー、たまんねー。

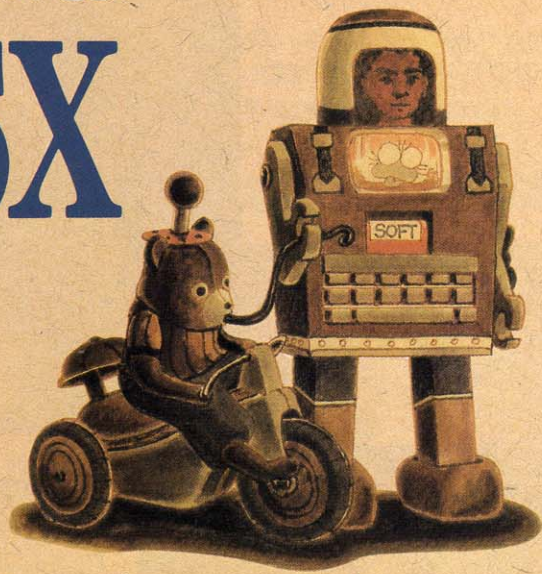
出張レビューふたたび
もりけんの脱衣麻雀に斬られる!!

（6月号からの続き）データ集の女の子たちを全員斬り倒し、ついに徹夜から解放された俺は、満ち足りた気分で穏やかなひとときを過ごしていた。と、そのとき首筋にキスマークをつけたラメンちゃんが、またもや1枚のディスクを持って来たのだ！「ハイ、データ集2」。うー、うれしい悲鳴とはまさにこのことだ。この調子でどんどん出してほしい。そう、第3弾は制服編がいいな。それも、セーラー服とかじゃなくて、ファーストフードやファミリーレストランの制服。とくにアンナミラーズのがいいのだけど……。デービーさんお願い、作ってくださいよ。

評/もりけん（ただのスケベ）

いつかはきっと、わかるときが来るのだよ

RETRO-MSX

昔々、ある日のこと、正直な青年がお気に入りのソフトを湖に落としてしまいました。と、そのとき、困っていた青年の前に、世にも美しい湖の精が現われたのです。「お前が落としたのは、この新作ソフトか?」、「ノー。ミーが落としたのはそのレトロソフトなのれす」、「まあ、期待を裏切らない答えよん」。微笑ましい限りだ。

大脱走

1985　キャリーラボ（MSX1）

最近はRPGやシミュレーションゲームが隆盛で、アクションゲームにしてもいろんなジャンルの要素をクロスオーバーしたものばかり。やれストラテジック・アクション・シミュレーションだのアクティブ・ロールプレイング・アドベンチャーだのロスインディオス＆シルビアだの(ハズしてますね)と、回りくどいネーミングだけどちっともおもしろくないゲームがすっかり幅をきかせてしまっています。たまには純粋なアクションゲームをやってみたいよーん、なーんて思っているお方もさぞかし多いことでありましょう。

そんなアナタに、ビッグなお知らせ。今月はちょっとイカしたアクションゲームをドーンとご紹介しましょう。

まずは、戦場にかける男たちの愛と友情を描いた、大冒険活劇ロマンの『大脱走』です。

ここは敵軍の捕虜収容所。ここには我らが同胞の5人の兵士たちが捕らえられてしまっています。同じカマのメシを食べ、永遠の友情を誓い合った仲間たち。アナタの目的は、そんな彼らを敵軍の魔の手から解放してあげること。正義感の強一いアナタにもピッタリの内容ですね。

⬅疑似3Dフィールドが斬新なゲーム。キャリーラボは最近ゲームを作っていないが、昔は3Dが得意だった。

アナタのお仕事は、敵の見張り人から牢屋のカギをちょっと拝借して、捕虜の5人を助け出し、チョイッと連れ戻す、たったそれだけ。無精な人でもラク～に楽しんでいただける快適設計です。

また、BGMにもこだわりたい、というAV志向のワガママなお方のために、音声のオンオフ機能つき。さらに、10面クリアーするたびに、美しいコーヒーブレイクの画面がアナタの視線をビシッと釘づけ。まさにいたれりつくせり、という感じですね。

なお、ROM版をお求めの方には、ピアノの練習モードのおまけつき。ここまで徹底したサービスぶりのこのソフト。今なら、ハイ！　このお値段でご奉仕いたします。一家に一本、いかがですか？

ああ疲れた。本当はたいして驚くほどのソフトではないのだが、なかなか深い味わいがあるので捨てがたい。これでもうちょっとテンポが良ければグーなんだよね。

⬆ヘルプ・ミー！　我が同志たちの叫び声とともにゲームスタート　さあ助けろ

⬆敵と目が合ったらすぐに撃つ！　ちょっとでも遅れたら、死あるのみ、なんてねん

⬆1面クリアー！　の瞬間　全員無傷で助け出すのは、ムチャクチャむずかしいのだ

カモン！ ピコ

1986　ポニー（MSX1）

時は近未来。第三次世界大戦後の荒廃した世界。主人公のジャンは、生き別れになった恋人のマリイを捜すため、世にも恐ろしい遺伝子銀行のビルに突入したのだ！　おお、愛しのマリイよ、キミはボクの女神さまなのだ。ああ、早く逢いたい。女神さまの目が見た～い、なんちゃってな。

でも、それなのに、ああそれなのに。ボクはとっても非力だから、ひとりでは助けに行くことができないのよーん。色男、金と力はなかりけりってぇヤツかぁ？　おいおい、こいつは参ったなあときたもんだ。ハッハッハッハッハ。

⬆ピコをこき使って10階建てのビルを突き進むのであーる

笑っている場合ではない。問題はいかにしてマリイを救い出すかである。ご安心めされい。ジャンには心強い味方のピコがついているのだ。

このピコという男が、おっと、男か女か知らないけどさ。ナメクジみたいだから雌雄同体なのかな？　それとも、オカマかしらん？　そりゃ、おすぎとピーコだっつーの。と、だれもが予想していたボケと突っ込みを入れて、場がなごんだところで話を元に戻すぞ。そう、ピコちゃんはけっこうクセ者なのである。

⬆狂った警護ロボットが襲いかかってくる。ピコをうまく転がしてやっつけよう。

⬆このトラップがけっこうキビシイ。ちょっとでも触れてしまったらアウトなのだ。

ジャンは自分の力ではこわ～いモンスターたちと戦うことができないから、代わりにピコを戦闘マシンとしてコキ使っている。法然も太鼓判を押すとんでもない他力本願野郎なのだが、ピコちゃんは文句のひとつも言わずに黙々と働いてくれるいいヤツである。しかし、こいつがなかなか思ったとおりに動かないもんだから腹が立ってくるのだ。頭に来たときはガンガン蹴とばしてやるとゴロゴロ転げ回っておもしろいぞ。

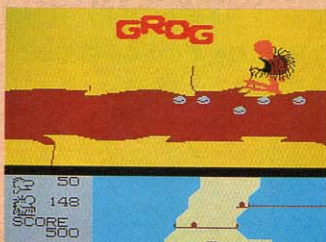
なんて、ひどいことを書いているが、このゲームの見どころはなんといってもピコちゃんのマヌーな動きなのである。あの何も考えていないようなフニョフニョした緩慢な動きが、とってもキュートでセクシーなの！　というのは真っ赤な大ウソであるが、とりあえず見ているだけでも楽しくなってくるぞ、たぶん。一度やってみれ。

グロッグス・リベンジ

1985　コンプティーク（MSX1）

このゲームはすごいぞ。原始人が一輪車に乗ってハマグリ集めの競争をするという、なんだかよくわからない設定なのだ。いったい何が楽しくってわざわざ一輪車でハマグリ拾いなどをしなければならないのかは知るよしもないが、原始人のAさん（推定28歳：根拠なし）は、今日もおそるべき宿敵グロッグとの命がけのハマグリ拾い競争に挑むのである。いと悲し。

さて、ハマグリと言えば焼きハマグリ、焼きハマグリと言えば浦安(そりゃ昔の話だって)、浦安と言えばロンドン小林の生息地であるが、そのロンドン小林にハマグリの魅力を聞いたところ、お吸い物にすると絶品だよ～ん、と語っていた。焼きハマグリも捨てがたいが、やはりお吸い物は魅力的だ。一輪車を使ってまでハマグリを拾い集めたくなるのも人情だろう。

⬆思いっきり壁に激突！　一輪車の運転はムズカシイ、と実感できる一瞬なのである

⬆グロッグに捕まると、即ゲームオーバー。よく見ると、アブナイ形をしているねえ

⬆宿敵グロッグとハマグリ拾いの大レース！　意外となめらかに横スクロールしてくれるのが気持ちいいのだ

ところで、洋モノのゲームは国産モノに比べてミョーに個性が強いものが多いですな。おかげでいまひとつとっつきやすさという点に欠けているような気がするんだけど、逆にアイデアが斬新なのでいつの時代のものでもあまり古さを感じさせないのがいい。

国産ソフトにはグラフィックやサウンドにばかり力を注いでいてゲーム性が希薄なものが多いもんだから、ちょっと昔のソフトになると退屈で技術力の差ばかりが目立っちゃうんだよね。

まあ、そんなこんなで、このコーナーでも必然的にあちら生まれのソフトを取り上げることが多くなるわけだ。今回にしても、上の『カモン！ ピコ』やこの『グロッグス・リベンジ』が洋モノである。どちらも万人に受けるような性質のゲームではないのだが、ヘタな新作ソフトの100万倍ぐらいは楽しめるに違いない。

MSXゲーム指南
技 あり一本

毎度おなじみのこのコーナー。けれどいつもと感じが違うぞ。そうそう、今月から新しくレイアウトが変わったのだ。よーし読者諸君、新たな気持ちで共にがんばっていこうではないか！　技を発見したら、バリバリ気合の入ったはがきを送ってくれ。待ってるぞ！

一本　ディスクステーション4号　おまけゲームで遊ぼう！

ディスクステーション４号で、おまけゲームを発見しました。まず、ディスクを入れないでマシンの電源を入れ、BASICを立ち上げます。そして、ディスク１をドライブに入れ、RUN〝MENU.BAS〞 RETURN で、おまけゲームのセレクト画面になります。１つめはコマンド選択式アドベンチャーの『横尾中アドベンチャー』、２つめはアクションパズルの『THE KEY』、３つめはドットイートタイプのアクションゲーム『Cat's村のぷーきちくん』、４つめはブロック崩しゲームの『５BALL』、そして５つめはその名のとおりの『グラフィックエディターmk2.5』です。

⬆学園を舞台にしたショートシナリオアドベンチャーの『横尾中アドベンチャー』。

⬆５つのボールが跳ね回る『５BALL』だ。背景の星が上から下にスクロールするぞ。

DSソフトウエア・スクールの第２回入選作品のこれらのゲームはなかなか遊べるものばかりなので、知らなかった人はぜひプレイしてみてはどうですか。５BALLはとくにおすすめです。

神奈川県　上野英明

⬅おまけゲームが５つも入ってるなんてうれしいじゃないの。さすが〝のーみそコネコネ〟のコンパイル！

技あり　時空の花嫁　ハンドプロテクター発見

時空の花嫁で、ハンドプロテクターを発見したぞー。16世紀の城砦都市ロデラーンで、下の写真の場所を通過すると変な男が現われるので、戦ってください。そして、その変な男を倒すと、その男の持っていたハンドプロテクターを手に入れることができるよん。このハンドプロテクターを身につけると攻撃力がアップするぞ。この技は、ステータスが低くて弱いし、強い武器は値段が高くて買えないゲームスタート時に便利です。

東京都　赤須幸司

⬆16世紀のロデラーンで、この緑屋根の建物(大きなほうね)の前を通ると……。

⬆な、なんと、ゴミ箱の中から変な男が現われた！　いったい何者なのだろうか？

技あり　マイト・アンド・マジック・ブック2　アイテム増殖技

魔法を使わずにアイテムを複製する方法です。ハイアリングが雇えることが条件で、ハイアリングに複製したいアイテムを持たせて宿屋に泊まります。次に、宿屋を出てアイテムをハイアリングからキャラクターに渡しハイアリングを解雇します。再び宿屋に泊まりハイアリングをパーティーに加えると、あら不思議。さっき渡したアイテムをまだ持っているのです。店で買えないアイテムもこれで、何個でも増やせます。やったね。

千葉県　伊勢昌弘

⬆ほーら、アイテムがこんなにいっぱい。ハイアリングのみなさん、ありがとう！

有効 ディスクステーション4号
FM音源のBGMをPSGで聴く

MSX2＋などFM音源を内蔵している機種で、ディスクステーション４号のワルキューレの冒険とデフォルメKIDSのBGMをPSGで聴ける技です。まず普通にディスク１を立ち上げてコンテンツを出します。そのあとPキーを押しながらふたつのうちどちらかを選んでください。Pキーはディスクアクセスが終わるまで押しつづけておいてね。それだけでPSGのBGMを聴けるわけです。ちょっとありがちな技ですね。

兵庫県　樫野元昭

⬆軽快なBGMにのってストーリーや敵キャラを紹介する、ワルキューレの冒険Ⅱ。

⬆いつも様々なアイデアで楽しませてくれるデフォルメKIDSの、愉快なBGM。

有効 釣りキチ三平 釣り仙人編
簡単呪文で面セレクト

釣りキチ三平～釣り仙人編では、１コースをクリアーするたびに仙人から授かった呪文で途中のコースからプレイできるようになりますが、なかなか難しくて先へ進めない人や、呪文を入力するのが面倒だという人は、この簡単呪文を試してみてはどうでしょうか？

コース２　ふふふふ　ふふふふ
コース３　ちちちち　ちちちち
コース４　ああああ　あええええ
コース５　かかかか　かあああ

これで、全面クリアーだーっ。

福岡県　大峯恒一

⬆これがコース５。ボスは、〝ぞんびふぃっしゅ〟と呼ばれているシーラカンスだ。

有効 首斬り館
FM音源のBGMをPSGで聴く

ビッツーから発売されている首斬り館。江戸時代を舞台とし逐電屋の藤兵衛が繰り広げるストーリーに、度肝を抜くオープニング、きれいなグラフィック、そしてFM音源対応のBGMとディスク５枚にも及ぶひさびさの大作アドベンチャーゲームだ。

FM音源内蔵のMSX2＋のスロットに、パナソフトから発売されているFMパナアミューズメントカートリッジを差し込んでゲームを始めると、オープニング以外のBGMはPSGで聴くことが出来ます。

あと、エンディングをMSX2＋で見ていると、最後に自然画を見ることができます。

東京都　田中　誠

⬆リアルなサウンドのFM音源もいいけれど、PSGならではの味も捨てがたいな。

効果 熱血柔道
ああああああああああああ……

ポニーキャニオンから発売されている熱血柔道で、いきなり四段から始まるけれど画面がバグっちゃう技を見つけたよん。まず、スロットにカートリッジを差し込んで電源を入れてください。ゲームをスタートさせ〝ひとりであそぶ〟にします。次に〝しゅぎょうをつづける〟を選んでください。そして、〝ひでんのおうぎ〟のところで〝ああああああああああああああああ〟と入力すると、四段から始めることができます。しかし、〝しあいにでる〟を選ぶと背景がめちゃくちゃのバグ画面になってしまうのだ。ちなみに、名前は〝の゛゛゛〟くんとなっているよ。変なのー。

福岡県　大峯恒一

⬆秘伝の奥義は、〝ああああああああああああああああ〟だ。あ～つかれた。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(５点)、技あり(３点)、有効(２点)、効果(１点)、教育的指導(－１点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。５点とれば有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを１本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者をめざしてほしい。

はがきの書き方

グラディウス２
第２スロットにQバートを差す！
ゲーム中 F1 でポーズをかける
① フル・パワーアップ　LARS18TH リターン
② ステージスキップ　NEMESIS
③ 一定時間無敵　METALION
と入力し、F1 でポーズを解除！
●パロディウス１本ちょーだい！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山 6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集

シミュレーション

全員集合！

どん、と鳴った花火だ。キレイだな。今月の特集はいつも見なれたヘックスタイプではなく、花火師アチャ子から、ひものや大繁盛記まで、個性派ぞろいのシミュレーションゲームたちに全員集合してもらったぞ。

相模川の花火/撮影 久保田幸夫

CONTENTS

※今月号の特集で紹介するシミュレーションプログラム（信長の野望・戦国群雄伝を除く）はTAKERUで販売致します。なお、花火師アチャ子、ひものや大繁盛記については、本誌191ページ、131ページにリストを掲載していますので、そちらを参照してください。

花火のシミュレーション(MSX2 VRAM128K/2+)

花火師アチャ子

夏の風物詩といえば花火、花火といえば花火師アチャ子。ほんまにもう、むちゃくちゃでござりまする〜。え、部屋の中で花火を観たい？　そんなのお安いご用ですー。打ち上げてくださいよ、思いっきりどどーんとね。

音と光のハーモニー!!

夏の夜空に華やかに打ち上げられる、色とりどりの花火の饗宴。ビールを飲みながら（未成年はジュースね）、見物する花火は最高だなあ。自宅や職場で気軽に花火を打ち上げることができればいいのになあ。えっ、できちゃうの？　教えてくれー、その方法を!!

教えてさしあげましょう。その名も『花火師アチャ子』といいまして、花火師といえどもれっきとした女性である。MSXひとつあれば、このアチャ子さんが花火をシミュレートしてくれちゃうのだ。

花火といっても、玩具花火から打ち上げ花火や仕掛け花火まで種類はいろいろあるけれど、ここではふだん家庭で接することのできない打ち上げ花火に限ってみた。

このソフトの楽しみ方は、火薬などの材料を混合して花火をシミュレートしていくことにある。もちろん、出来上がった花火を観賞するのも楽しみのひとつではあるけどね。で、花火を作りながら、この機会に花火の仕組みや花火に関する話なども学んでしまおう、とまあ、そういうわけなのだ。

さて、花火にとって欠かせないものといったら、音と色だ。本物の花火では、ふつう発音剤(雷薬)というものが使われて、あの迫力ある音を出している。そして、音を出す火薬を組み合わせることによって、いろいろな種類の音を出すことができるのである。

同じように、色を出す要素を持つ炎色剤を組み合わせることによって、赤、青、黄などの花火の色が決まってくる。どの材料がどんな役割を果たすのかを把握して、かっこいい花火を作ってみよう！

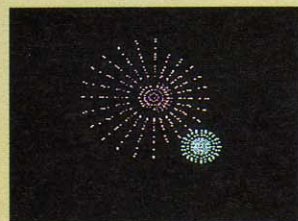
これがアチャ子の画面よ

花火は、EDITモードで各材料の数値を設定することによって製作される。画面左に並んだ項目に、上からサイズ、過塩素酸カリウム、炭酸ストロンチウム、硝酸バリウム、花緑青、麻炭、松根ピッチ、BL剤、みじん粉、木炭、黒色火薬とあるので、それぞれの数値を設定しよう。

ちなみに、サイズというのは花火の大きさではなく、打ち上がる高さのこと。たとえば50にした場合、だいたい画面中央の高さで花火が破裂する。数値を上げればその分高く打ち上がるというわけ。

各成分の役割を説明すると、まず過塩素酸カリウムは酸化剤で、爆発を誘導させるもの。炭酸ストロンチウム、硝酸バリウム、花緑青は色をつけるためのもの。麻炭、松根ピッチ、BL剤、木炭は助燃剤だ。みじん粉はもち米からとった水溶性のでん粉で、酸化剤、助燃剤、炎色剤を固める役割を果たす。黒色火薬は硝酸カリウム、硫黄、木炭粉から成る火薬である。

また、各成分の最大値は99だ。実際にいくつか作ってみないと分量の基準はわからないだろうが、とりあえず役割は覚えておこう。

⬆EDITモードで各項目の数値を設定。

⬆一度に何個も打ち上げることが可能。

花火の仕組みを教えてあげるっ

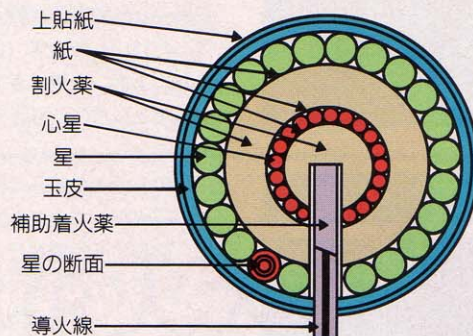
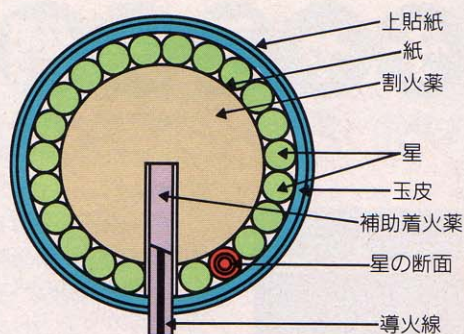
打ち上げ花火というのはだいたいが大きな玉のようなもので、外側に出ている導火線に火をつけることによって、中にある火薬に引火し、爆発する。それでは、実際花火をパカッと断面してみるとどのようになっているのだろう。

右図では、割物と芯入りのふたつに分けてあるが、割物というのは打ち上げ玉に詰めた多量の火薬を爆発させ、玉の中の"星"と呼ばれるかたまりを四方八方に飛ばすタイプのものだ。星は火薬と発色剤、発煙剤などを練って作ったもので、目的に応じて色を出したり煙を出したりする。芯入りはその星が外側に飛ぶのではなく、大きな菊の中に小さな菊が現われるように、花火の輪の内側で変化が起こるタイプだ。割物も芯入りも基本的な構造は同じである。

図のように、玉の中央部に玉を割るための火薬があり、その周囲に星が配置されている。そして星の外側を新聞紙などで張り合わせた内皮でくるんで、さらにその上面をじょうぶな紙を厚くはった玉皮でおおう。そして玉皮の外から中央の割薬まで導火線が差し込んである、という仕組みだ。

打ち上げると、筒の中にある推進薬が導火線に点火し、上空で割薬を爆発させて星を放出する。同時に星の表面の着火薬に引火して、星が燃焼する。言葉で説明すると意外に単純のようだが、実際に打ち上げてみるとなると、熟練の花火師でさえ失敗が尽きないほど難しいものであるらしい。なにしろ材料のひとつひとつが危険なものばかりだから、一歩まちがうと大惨事ということにもなりかねない。

下に記した図は、色を決定するための星の分配のしかたと、色火剤の組成だ。アチャ子でシミュレートするときの参考にしてほしい。

割物

割物花火に使用される星配合薬(単位%)

		赤色星	緑色星	青色星
酸化剤	過塩素酸カリウム	59	49	56
発色剤	炭酸ストロンチウム	18		
	硝酸バリウム		30	
	花緑青			22
助燃剤	木炭	9	9	8
	BL剤	8	7	9
糊　剤	みじん粉	6	5	5

過塩素酸カリウムを使用した代表的な色火剤組成

		赤	黄	緑	青
酸化剤	過塩素酸カリウム	58	60	43	58
助燃剤	麻炭	15	15	25	
	松根ピッチ				6
	BL剤	8	9	11	8
糊　剤	みじん粉	6	6	5	5
炎色剤	炭酸ストロンチウム	20			
	硝酸バリウム			30	
	シュウ酸ナトリウム		16		
	花緑青				23

アチャ子実例集
いろいろつくってみてね!

それではさっそく花火をシミュレートしてみよう。ここに挙げた例は、すべてひとつずつ作って打ち上げたものだが、一度に数個作ることもできる。全部が同時に打ち上がるわけではないが、作った順番にループして打ち上げられるのだ。いろいろな種類のものをいくつか作っておいて、順番に打ち上がるのを観るのもおもしろいぞ。

成功例その1

あれこれ試してみた結果、一番均整のとれているのはこれではないかと思う。サイズは画面中央に花火が広がるように、50にするのが妥当。発色剤を炭酸ストロンチウムだけにしたので、色は青になった。まあ、大きすぎず小さすぎずってところで、ちょうどいい。

成功例その2

上のものとサイズだけ違うのがこの花火だ。サイズを90にしたので、破裂する位置がだいぶ高くなっている。その分花火の広がる範囲が大きくなり、迫力があるのだ。上の花火はまとまりがあるけれど、やはりこのぐらい大きく広がったほうがおもしろいね。

成功例その3

発色剤を硝酸バリウムだけにしてみる。すると、赤くなるのだ。青もきれいだけど、赤もなかなかでしょ。木炭と黒色火薬の量を少し多めにしたほうが、大きくて迫力のある花火となる。上の青い花火と組み合わせて打ち上げると、とてもきれいなのだ。

失敗例その1

それぞれの材料の設定できる最大値は99だけど、なんでも多く詰め込めばいいってものではない。

これは、すべての材料を99にしてみた例である。まず、色がヘン。灰色っぽい、花火らしからぬ色になってしまった。やっぱり花火は派手な色のほうがきれい。発色剤は赤、青、黄のどれを優先するかをよく考えて、その優先する色の分量を少し多めに設定するのがいいだろう。といっても、あまり多すぎるとほかの材料とのバランスが狂ってしまう。そのへんがとても難しいので、これはいろいろ試してみるしかないのだ。

失敗例その2

じつはこの花火師アチャ子、黄色の花火をつくるのがとても苦手なのであった。発色剤を花緑青だけにすれば黄色が出るのだけど、いざ打ち上げてみると、右の写真のように情けないものになってしまうのだ。一応打ち上がってから破裂はするんだけど、まわりに広がっていかない。これじゃあ、いくらきれいな黄色でも迫力ないよね。よく見ると花火というよりは内臓みたいで気持ち悪いし。色はこのままでもっと花火らしいものにするには、ほかの材料の数値を微妙に変えなければならないのだが、これがなかなか難しいのだ。

※『花火師アチャ子』のプログラムリストは、191ページに掲載されています。

日本の花火の起源と種類

日本での花火の始まりは、いったいいつごろだと思います？　なんと慶長十八年(1613年)にまでさかのぼるのだ。長崎の平戸に商館をつくったイギリス人のジョン・セーリスが記した『宮中秘策』に、花火についての話が出てくるのである。それによると、慶長十八年に家康が花火を観たという事実が記録されている。

そのときに家康が観た花火というのは〝二之丸立花火〟といって、竹の節を抜いた筒に黒色火薬を詰めて、その一端に点火して火の粉を噴き出させる、というものであったらしい。現在のものと比べると、はるかに華々しさには欠けるだろうけれど、当時としては目を見張るものであったに違いない。

その後、現在に至るまで花火師たちの努力によって、さまざまな花火がつくり出され、世界に誇れる華麗な日本の花火の数々を観ることができるようになったのだ。

それでは、日本の花火の種類にはどういうものがあるのだろうか。大きく分けると、打ち上げ花火、玩具花火、仕掛け花火、そして信号煙火と産業用花火というものがある。打ち上げ花火には、昼物と夜物があり、昼物は煙や音などで演出し、夜は光や色で演出するものが多い。玩具花火は、ふだん私たちが遊んでいるロケット花火やクラッカー、手に持って火をつけるものなどのほかに、自動車用信号用というものまで含まれる。これは、踏切事故や高速道路での交通事故など、緊急時の信号用に用いる発炎筒である。

仕掛け花火は、広告用の文字をつくったり（〇〇商店というような)、ナイアガラ花火のように大掛かりなものがほとんどだ。毎年8月1日に大阪の富田林で開かれるPL花火芸術では幅が1キロメートルにも及ぶ〝ナイアガラ瀑布〟が呼び物であるという。

ほかにも、船や航空機の救難信号用の火工品、害鳥獣威嚇爆音機、霜害防除用発煙筒などに使われる産業用花火がある。

このように、ひとくちに花火といってもこんなにたくさんの種類があるのだ。しかも、これはざっと分けたにすぎないので、さらに細かく分けていけばもっともっとたくさんの種類の花火があるのだ。

さて、今年も各地で花火大会が開かれる。キミも家の近くで催される花火大会に行ってみては？

参考文献：『花火の科学』
細谷政夫著
東海大学出版会

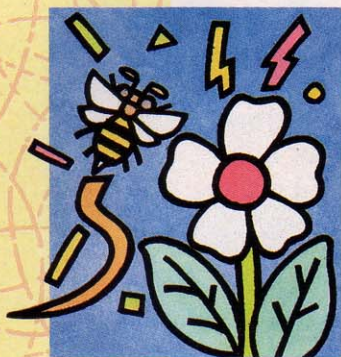
平成元年・全国花火大会情報

開催地域	大会名	開催時期	最寄り駅
北海道	函館港まつり花火大会	8月1日	函館本線・函館駅
東北	ねぶた祭り花火大会	8月7日	東北本線・浅虫駅
	大船渡夏祭り花火大会	8月15日	大船渡線・大船渡駅
	港まつり全国花火大会	8月3日	羽越本線・酒田駅
	石巻川開き花火大会	8月1日	仙石線・石巻駅
	ふくしま花火大会	8月1日	東北本線・福島駅
東京	隅田川花火大会	7月29日	ＪＲ・両国駅、浅草橋駅他
	板橋花火大会	8月5日	都営6号線・高島平駅
	葛飾納涼花火大会	7月20日	京成線・柴又駅他
	青梅市納涼花火大会	8月5日	青梅線・青梅駅
関東	川崎市制記念多摩川花火大会	7月26日	田園都市線・二子新地他
	利根川花火大会	8月12日	常磐線・取手駅
	足利花火大会	8月5日	東武伊勢崎線・足利市駅
	館山市観光花火大会	8月8日	内房線・館山駅
	松戸市花火大会	8月12日	常磐線・松戸駅
	みなと祭国際花火大会	7月23日	根岸線・桜木町駅
	相模湖湖上祭花火大会	8月1日	中央線・相模湖駅
	芦ノ湖湖尻花火大会	8月4日	伊豆箱根バス元箱根
	大宮花火大会	7月29日	東武野田線・大宮公園駅
	江戸川花火フェスティバル	7月28日	武蔵野線・三郷駅他
中部	熱海海上花火大会	7月23、25、28日　8月4、5日	東海道線・熱海駅
	全国選抜中日花火大会	7月29日	名鉄・新岐阜駅
	河口湖湖上祭花火大会	8月5日	富士急行・河口湖駅
	諏訪湖祭り湖上花火大会	8月15日	中央線・上諏訪駅
	長岡祭り大花火大会	8月2日 8月3日	上越・信越線・長岡駅
	桑名花火大会	7月28日	近鉄、ＪＲ・桑名駅
	北国片山津花火大会	7月21日	北陸本線・加賀温泉
	福井夏まつり花火大会	8月6日	北陸本線・福井駅
関西	ＰＬ花火芸術	8月1日	近鉄・富田林駅
	宇治川納涼花火大会	8月10日	奈良線・宇治駅
	宝塚豪華花火大会	8月1日	阪急今津線・宝塚駅
中国・四国	米子がいなまつり花火大会	8月6日	山陰本線・米子駅
	福山まつり花火大会	8月13日	山陽本線・福山駅
	鳴門市納涼花火大会	8月12日	鳴門線・鳴門駅
	多度津祭り花火大会	8月5日	予讃本線・多度津駅
	川之江夏祭り花火大会	7月15日	予讃本線・川之江駅
	高知市納涼花火大会	8月9日	土讃本線・高知駅
九州	西日本大濠花火大会	8月3日	博多駅から西日本鉄道バス
	別府夏まつり花火大会	7月29日	日豊本線・別府駅
	宮崎納涼花火大会	8月5日	日豊本線・宮崎駅

※天候等の事情により、日程が変更される場合もあります。

生態系をシミュレートする MSX2(VRAM128K)/2+

ライフゲームキット

蟻を牛乳瓶の中で飼うとか、シーモンキーを飼うとか、そういった面白さがあるライフゲーム。コンピュータの中で、繁栄と衰退を繰り返す生物たちをシミュレートする。これって古くて、まったく新しい感覚の環境ソフトと言えるかもね。

ライフゲームのコンストラクションだ

キミたちは〝ライフゲーム〟ってやったことあるかな？　と聞いても、「ああ、やったことあるよ。あれ、みんなでやると面白いんだよね。え、人生ゲームじゃないの」なんて答えが返ってきそうだな。

ライフゲームっていうのは、生物の世代交代をシミュレートするものだ。けっこう古くからあるゲームで、昔からのパソコンユーザーなら一度や二度は遊んだことがあるんじゃないかな。最近ではミニコン上でモニターの焼き付き（同じ画面をずっと表示しているとモニターに跡が残ってしまう現象）を防止するために、ライフゲームが動いているのを見たことがある。パソコン雑誌などでも、忘れたころにポッと紹介されてたりして、ホントに息の長い、不滅のゲームだったりするんだよね。

ところで、どうしてこんなにライフゲームが息の長い不滅のゲームかというと、ルールが非常にカンタンだからじゃないだろうか。ライフゲームのルールとは、ある石（生物）のまわりの上下、左右、斜め、つまり8つのマス目の中に、ほかの石が2つ、または3つあれば、その石は生き残り、1つ、または4つ以上あると、その石は死滅してしまう。また、ある空間のまわりに石が3つあるときは、新しい石が1つ誕生する。これがライフゲームの基本的なルールのすべてなんだよね。

やはり、生物はひとりじゃ、生きられないし、かといって増えすぎても、生存がキビシクなるってことね。なんか、これってすごく哲学的だなあ。

というわけで、古くて、新しいライフゲームを紹介しよう。どこが新しいのかというと、このライフゲームは生物の生存、繁殖、死滅などの法則（ルール）を自分でコンストラクションすることができるというところなんだよね。名づけて『ライフゲームキット』というわけだ。

先ほど書いた、基本的な正統派ライフゲームのルールのほかにも、異なった種族が入り乱れて壮絶な生存競争を展開する、弱肉強食サバイバルとか、花と蜜蜂との共存関係をシミュレートする、3つのルールがサンプルとして入っている。注目すべきは、そのグラフィックだ。今までのライフゲームは、ただの赤い丸とか、四角とかで表示していたんだけど、その一部分だけを拡大してグラフィックで表示できるようになっている。そのためのグラフィックエディタも組み込まれているぞ。

歴史が証明するように、かつて地球上に生息していた恐竜たちは死滅しちゃったし、人類の文明だって、マヤ文明とか、インダス文明とか、過去にあれだけ栄華を極めた文明も今は遺跡として残るだけだ。いく世代にものぼる、時の流れの中で繁栄と衰退を繰り返していく……。そんな悠々たる時の流れを、ただ、ボーっと眺めてみるのも悪くはない気分だ。

正統派ライフゲーム

⬆世代交代のたびに次々と異なる模様が描きだされ、見ているだけでも楽しいぞ。

基本となるルールは、ある場所にいる生物に接する、8つのマス目の中に存在する、自分以外の生物の数によって、生存と繁殖と死滅が決定される。具体的には、まわりに2〜3匹いれば生存し、1匹以下、または4匹以上ならば死滅する。また、ある空間のまわりにいる生物の数が3匹ならば、その生物は繁殖して子孫を残すのだ。

弱肉強食サバイバル

⬆異なった種族が画面上でぶつかり合うと壮絶な生き残り合戦が展開するのだ。

これは正統派ライフゲームのルールに加え、異なる2種類の生物が存在し、ある空間を見たときに3匹の生物が存在したならば、数が多いほうの種族の子孫が誕生し、いっぽうの種族は死滅するというルールをつけ加えたもの。2つの種族の生存をかけた壮絶なバトルが展開されるので、どちらの種族が生き残るか、興味深いぞ。

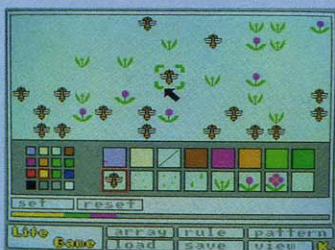
花と蜜蜂の甘い関係

⬆季節ごとに花は咲き、散ってしまう。蜜蜂はその間も生き続けることが重要だ。

生物の間では、互いにもちつもたれつの関係がある。たとえば、花と蜜蜂の場合、蜜蜂にとって見れば、花は蜜を作ってくれるわけだから生存に影響してくるわけだし、逆に花から見ると、蜜蜂は花粉を運んでくれるという、これまた大事な役目があるわけだ。お互いどちらがいなくても困ったことになっちゃうわけね。

アイコンの使い方

array 生物を配置する

パターンエディタで作成した生物のキャラクターを配置する。この配置の仕方と生物の生存のルールで、その後の生物の運命は決まってしまう。しかし、この段階で何世代もの時がたったとき、どうなっているのかを予測できるもんじゃない。その予測できないところが、ライフゲームの面白さでもあるわけだな。

☗まず、配置するキャラクターを選び、それを画面の自由な位置に配置していくのだ。

rule 生存の法則を決める

ここで、自分で作成した生物の生存や繁殖、死滅の条件を決める。といっても、そんな難しいものではなく、画面を見てもらえばわかるとおり、グラフィックや記号を使った、馴染みやすいものだ。画面上のすべての生物は、ここで作成したルールが同時に適用されて次の世代の生存、死滅が決まるわけだ。

☗ルールの式も、ごらんのとおり、キャラクターや記号を組み合わせて置いていくだけ。

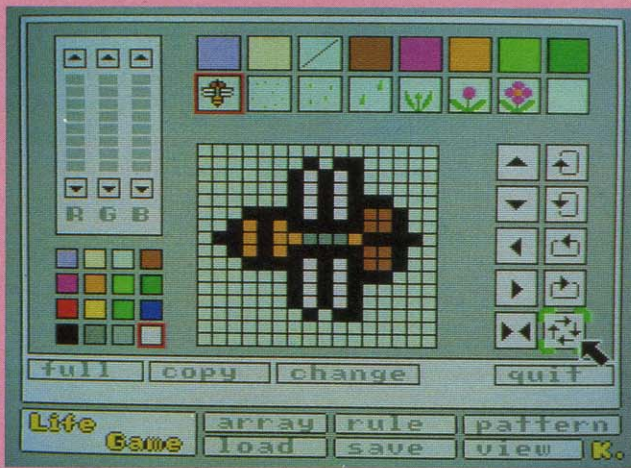
pattern キャラクターを作る

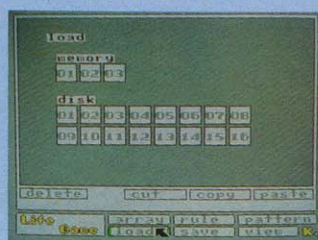
今までのライフゲームは、赤い点や四角といった記号で表示するものがほとんどで、ちょっと味気ないものだったんだけど、このライフゲームキットでは、画面の一部分を拡大できる機能もあり、生物の姿かたちのグラフィックパターンを16ドット×16ドットで表示できるのだ。そのために、パターンエディタも組み込まれている。

このパターンエディタは、たいへんよくできていて、上下の移動、左右の移動、回転などの機能を持ち、カラーパレットの変更もできる。ただし、カラーパレットの下2段はシステムで使用しているので、変更ができるのは上2段だ。もちろん、このパターンエディタだけでなく、このライフゲームキットのすべての操作は、キーボードのほかに、ジョイスティック（ポート2）やマウス（ポート1）にも対応しているぞ。

view 表示モードの選択

このアイコンをクリック（画面に表示されている矢印を重ね、スペースキー、またはジョイスティックのトリガー1、マウスの左ボタンを押すこと）すると、表示モードを選択することができる。

表示モードには、画面（世界）全体を見渡せるモードと画面の一部分を拡大して見ることができるモードがある。このview機能は、array、rule、patternモードに入っているときも、切り替えることができる。

load データの読み出し
save データの保存

作成したルールやキャラクターなどは、1～16までのディスク上のファイルに保存して、いつでも読み出すことが可能。また、メモリ上には3つまで、一時的に保存することができる。ディスクファイルの1～3番までは、サンプルデータが登録されているぞ。

Life Game

このLife Gameと書かれた部分をクリックすれば、ライフゲームの実行モードになり、画面内のフィールド部分のどこでもクリックするとスタートする。実行を止めるときは、さらにもう一度クリックする。

K. タイトルへ戻る

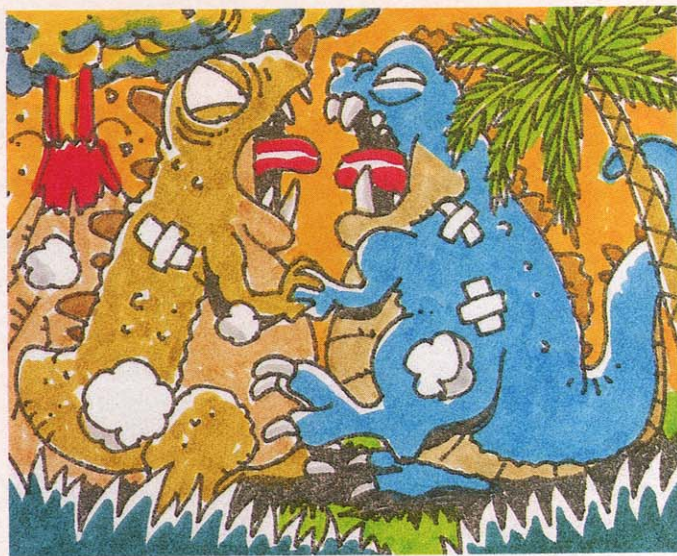
画面右下のKという文字をクリックすると、ライフゲームのタイトル画面に戻る。タイトル画面では、キーボード、ジョイスティック、マウスのうちから、入力方法を選べる。

愛がある豊かなライフゲームをさらにエンジョイするために！

さて、ライフゲームの楽しみ方だ。まあ、どんなふうに楽しむかは、それぞれの自由だから、大きなお世話っていうもんだけどね。

このライフゲームキットにはサンプルゲームとして、正統派ライフゲーム、弱肉強食サバイバルゲーム、花と蜜蜂ゲームの３本が入っている。これらをディスクからロードして実行、ただ、ボーっと眺めているのもけっこう楽しめるし、興味深いものなんだけど、せっかくコンストラクションできるんだから、自分でもライフゲームを作ってみたいよね。

とりあえず、ルールはそのままでも、グラフィックを変えるだけで雰囲気はガラリと変わる。自分で作ったキャラクターだと、思い入れもあるよね。それから、生物の初期配置によっても、その後の展開が大きく違ってくるぞ。正統派ライフゲームの場合など、初期配置のパターンによって繁栄するタイプと、逆に死滅してしまうパターンがあるはずだ。いろいろ試してみると面白い。

自分でルールを設定できるようになれば、キミはりっぱなライフゲーム通だ。ライフゲームのルールは自然の法則みたいなもん。この世界では絶対的なものだ。ライフゲームの基本ルールは、右に掲載してあるとおり。生物の生存や繁殖、死滅のルールの作成方法は下に記してあるので参考にしてほしい。自分が天地創造の神になった気分で、生物たちと、その生存の条件を設定する。自分の作った生物たちが何世代も繁栄するか、それとも死滅してしまうか、あたたかい目で見守ってあげよう。

■ライフゲームの基本ルール■

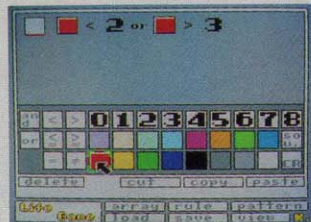
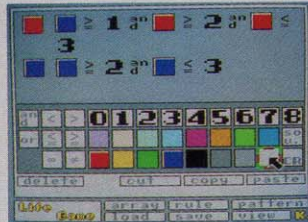
- それぞれの生物は、その周囲の８つのマス目の状態により生存、繁殖、死滅が決定し、世代交代のたびに変化する。
- 生物の生存、繁殖、死滅の条件はルールテキストを評価し、ルールで決められた条件が満たされたとき変化する。
- 以上の基本ルール、および、ユーザーによって定義されるルールは、すべての生物に対して同時に適用される。

生きるも死ぬも神の思し召し!?

ルールエディタで使えるアイコンは、delete（１キャラ削除）、cut（赤いバー以降を削除）、copy（赤いバー以降を複写）、past（赤いバー以降に貼り込み）の４種類。それでは、じっさいにルールを設定してみよう。まず、画面右にある、SOU.というアイコンをクリックして、ルールの対象となるキャラクターを選んでほしい。すると、選んだキャラが赤いワクで表示されるよね。で、このキャラに関しての法則（式）を書くわけだけど、左辺には式の結果のキャラを置き、右辺にその式を書く。つまり、ある蜂のまわりにほかの蜂が３匹より多くいたら、その蜂は死滅するという式は

地面（何もない）＿蜂>３

という具合になるわけね。右の表に書式と使用可能な演算子を載せているので参考にしてくれ。同じように続けて、各キャラクターごとにルールを設定する。

ここで注意してほしいのは、キャラクターの16番目（下の段のいちばん右）は、生物がいない状態のキャラ（たとえば、地面など）を入れておくこと。あとは、トライあるのみ。

⬆正統派ライフゲームの死滅の法則。赤が２より少ないか、３より多かったら死滅。

⬆こちらは弱肉強食サバイバルゲームの生き残りの条件を式で表わしたものだ。

ルール・テキスト

生物の世代交代のシミュレーションはルール・テキストの評価によって行なう。各、生物の持つルールを初めから順に評価していき、最初にその結果が真となるルールが見つかったところで、変化する。

１：書式

ルール：ルール適用後の結果＋適用する生物＋計算式

テキスト：［ルール］＋［CR］＋……［ルール］＋［CR］の組み合わせ。

＊各テキストの最後の［CR］は省略してもよい。

＊各ルールにつき最大255バイト以内、テキストは40行以内とする。

２：演算子

比較演算子

<	右辺の値より、左辺の値が小さければ真を返す。
>	右辺の値より、左辺の値が大きければ真を返す。
≦	右辺の値より、左辺の値が小さいか、等しければ真を返す。
≧	右辺の値より、左辺の値が大きいか、等しければ真を返す。
＝	右辺の値と左辺の値が等しければ真を返す。
≠	右辺の値と左辺の値が等しくなければ真を返す。

接続演算子

AND	右辺、および左辺が真であれば真を返す。
OR	右辺、もしくは左辺のどちらか一方が真であれば真を返す。

優先順位

比較演算子（<、>、≦、≧、＝、≠）

接続演算子（AND、OR）

３：構成因子

数字	数字の示す値を返す（０～８）。
生物	その生物に接する、まわりの生物の数を返す。

正統派ライフゲーム

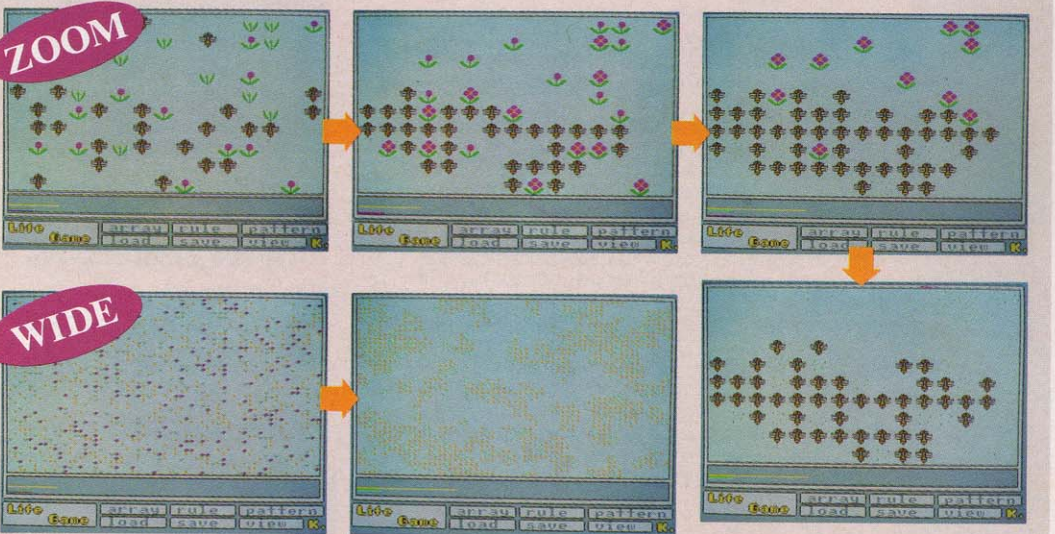
正統派ライフゲームの実行例だ。初期配置ではランダムに点在する生物たちが第2世代、第3世代になると、孤立した者は死滅し、次第にいくつかのグループにまとまり始めるのがわかる。

弱肉強食サバイバル

基本的なルールは正統派ライフゲームと一緒だけど、こちらは、2つの種族がぶつかり合い、生存をかけた戦いをする。第3世代を終えたところでは青が優勢だけど、このあと、赤の巻き返しがある。

花と蜜蜂

花と蜜蜂の相互依存の関係をシミュレートする。花は季節によって、つぼみから、花になり、実をつくり、また新芽をだす、というパターンを繰り返す。花が咲いたとき、まわりに蜂がいなければ、次の世代に子孫を増やすことはできない。一方、蜂は、花の蜜によって繁殖し、次に花が咲くまで生き延びなければならない。

右がその実行結果だ。画面の一部分だけを拡大したZOOMモードで4世代の移り変わりを表示。同時に全体画面のWIDEモードで初期配置と4世代後を表示してみた。

こんなライフゲームがあったら楽しい!

このライフゲームキットは、自分でキャラクターを描いたり、ルールを独自に設定できる。つまり、ライフゲームをコンストラクションできるわけだから、アイデア次第では、もっともっと面白くなる可能性があるぞ。

たとえば、弱肉強食サバイバルのグラフィックをサンプルゲームでは、恐竜にしてみた。文字どおり弱肉強食の世界が展開されるのだ。これを細菌と白血球という具合にすれば、体内で行なわれる壮絶なバトルになるかもしれない。

また、ライフゲームだからといって、何も生物にこだわらなくてもいいかもしれない。右の写真のようなウォーゲームだって、ルールを考えれば可能なはず。歩兵はまわりに2台以上の敵の戦車があると死滅するとか、戦車は歩兵4人にかこまれると破壊されるとか、細かいルールを設定していくわけね。友達とふたりで、それぞれの陣営を配置して、どちらが生き残るかを競ってみるのも面白そうだ。

お手軽簡単、経営シミュレーション！

ひものや大繁盛記

ショートプログラムなんだけれども、意外と奥は深い！　すぐ打ちこんで、すぐ遊べ！　そいでもって、世界一のひものやコンツェルンを築いてしまっちくれー。４人までで遊べるのも、とってもうれしいことだなー。

2週間でどこまでもうける!?

人は、カルシウムが不足してしまうとイライラしてしまう、なんて話を小耳にはさんだことがある。耳に人声という粗密波がほんとうにはさめる由もないが、これは、そういうことを聞いたんだよというたとえであることにはまちがいない。うーむ、どうも冒頭から、話がウッチャンナンチャンしてしまっている。それもこれも、やはりカルシウムが不足していて、情緒が不安定なのであろうか？　では、小耳にはさんだその話を信用して、カルシウムを補給してみることにしましょう。

えーとカルシウムカルシウムと、卵の殻をくだいて食べるかあ、では鶏になってしまうしなあ。庭には２羽鶏がいる、なんてな。人骨を食うというわけにも今の時代ではいかないだろうし。あ、そうそう、小魚小魚、魚を小骨ごと食べて補給しよう。ほんじゃあ、やっぱりひものなんかがいいんじゃないかしら。では、ひものを食べに、伊豆まで出かけましょう、そうしましょう……こんな完璧なまでのコンセプト、シノプシスの上に成り立った企画こそが、この特集の陰の目玉と呼ばれている、マルチプレイヤー経営シミュレーション『ひものや大繁盛記』なのだ。ここまで開き直って書くと気持ちがいいてなもんよ。アジの開き直りなんてな（お後がよろしいようで、ドンドン）。

さて、では順を追って説明していくことにします。順を追って説明しないと、わけわかんなくなっちゃうもんね。

とりあえず、右ページのプログラムを、入力いたしましょう。マシンは、MSX1でも２でも２＋でも３でも……あら、３はまだ出てなかったかしらん、とにかくおそらくどのマシンでも、このプログラムは実行できると思いますので、打ちこみましょう。

そして、実行です。プログラムをRUN［RETURN］。はい、ゲームはスタートしました。

このゲームは、プレイヤーがひものやの経営者となって、いかに限られた資産から拡大再生産をくり返して、２週間という決められた期間のなかで、利益を得られるかというマネージメントをシミュレートしたものです。なんか話が硬いですね。ま、早い話が、ひものやを２週間経営して、どこまでもうけられるかということでんな。最初の持ち金は、今どきお安い、なんと10,000円。

ひものを売って、10,000円が２週間でどこまで増えるか。そこにすべてがあるのです。

アジは１匹、仕入れ値で100円です。これは固定されています。ではひととおり、ゲームの流れをシミュレートしてみます。

ゲームが始まりました。あ、そうそうこのゲームは最大４人まで同時にプレイできるのです。スタート時に聞いてくるプレイヤー数のところで、１から４までの数値を入力してやってください。

今どのプレイヤーの順番かというのは、画面の上の部分に表示されますので、それを確認しながら、数値を入力していくように。

⬅伊豆あたりの路上には、移動ひものやが巡回している。風情と情緒がおりなすカルシウムの世界。スーパーのひものとは明らかに、どこか違う。

⬆別に、ひものはアジだけに限られたものではないのだ。ほかにカワハギ、エボダイ、イカナゴなどいろいろある。

```
PLAYER- 1 ノ モチキン 0

***** PLAYER- 1 *****
アシ゛ヲ ヒラクノニ 1ニチ,ホスノニ 2カ カカリマス。
アメノ ヒハ ホセマセン。

ダ゛イ 2 ニチメ  カヨウヒ゛   テンキ   カイセイ
 アナタノ アシ゛ ザ゛イコ 0  ヒラキ ザ゛イコ 100
 ヒモノ ザ゛イコ 0  モチキン 0 エン テ゛ス

ナンビ゛キ シイレマスカ <0- 0 >? 0
ナンビ゛キ ヒラキマスカ <0- 0 >? 0
ナンビ゛キ ホシマスカ <0- 100 >? 100
マダ゛ヒモノハ ウレマセン

HIT ANY KEY
```

⬆ゲームはすべて対話式で進められる。表示に従って、入力していけばいい。

```
PLAYER- 1 ノ モチキン 2741

***** PLAYER- 1 *****
アシ゛ヲ ヒラクノニ 1ニチ,ホスノニ 2カ カカリマス。
アメノ ヒハ ホセマセン。

ダ゛イ 14 ニチメ ニチヨウヒ゛   テンキ ウスク゛モリ
 アナタノ アシ゛ ザ゛イコ 0  ヒラキ ザ゛イコ 0
 ヒモノ ザ゛イコ 102  モチキン 2741 エン テ゛ス

ナンビ゛キ シイレマスカ <0- 27 >? 0
ナンビ゛キ ヒラキマスカ <0- 0 >? 0
ホセマセン

キョウハ イクラテ゛ ウリマスカ?<0-1000>? 110
--イラッシャイ!イラッシャイ! ヤスイヨ!! --

マイト゛!キョウハ 102 ヒキ ウレマシタ 11220 エンノ モウケテ゛ス

HIT ANY KEY
```

⬆14日目。さあ、いくらもうけられた？目標は億万長者。それは無理だけども。

今回は1プレイヤーのモードで説明していきます。

先にも述べたように、持ち金は10,000円。アジの仕入れ値は100円です。そして第1日目の月曜日がスタートします。

このゲームでは、アジのひものの完成品を作るのに3日かかるように設定してあります。アジをさばいて開くのに1日、干すのに2日の計3日。しかし、実際にはアジのひものを作るために天日に干す時間は、快晴のときで半日、くもっていて1～2日らしいです。

ゲームスタート時には、まだお金しか持っていないので、まず原材料のアジを仕入れましょう。1匹100円ですので、最大100匹まで購入が可能です。ここは素直に100匹を買ってしまいます。

そして、その日のうちに、さばいて開いてしまいましょう。何匹開きますかの問いに、数値を入力して答えてあげます。100匹仕入れたんだから、やはり100匹開きましょう。

さて2日目、火曜日。全額お金を使ってしまったので、次の仕入れはできませんね。しかしアジは開き終わっていますから、干せばいいわけなんですよ。ただし、ただしですね、お天気が悪いと、これがまたアジは干せないんですよねえ、あたりまえですけど。このゲームでは、天気の要素も含まれています。今日の天気という欄があります。そこに、ハレとかアメとか表示されますので、そこんところを気を付けておかなければならないのです。

さあ、お天気がよかったとして、アジを干しました。そして2日待つと、アジのひものは、完成するわけです(2日ともお天気がよければね)。では、売りましょう。いくらで売るかという質問のところで、価格を設定して、入力します。仕入れ値が100円ですから、それより高く売らないともうかりません。ここが、あなたの手腕のみせどころ。150円にしようかな。よし、150円と。あれ、5匹しか売れなかった、しまったあ!

そんな感じでゲームは進展して行きます。そして、2週間経ったときに、さて手元にいくらのお金が残っているでしょうか?

そうですね、20,000円以上の持ち金があったならば、まあ合格といったところでしょう。がんばって、くださあああい、な。ひものや界の青島幸男を目指しましょう。

⬇伊豆あたりの温泉旅館の典型的な朝食のメニューはこれだ。かならずといっていいほど、ひものが登場してくる。箸でじょうずにほぐしながら、おいしくいただくことにいたしましょう。そうしましょう。

これがその全容なのだ!

```
100 KEYOFF:SCREEN0:WIDTH40:DEFINTA-L,N-Z:DIMM
SG$(14)
110 RESTORE380:FORI=0TO14:READMSG$(I):NEXT
120 PRINTCHR$(12):INPUT"ﾅﾝﾆﾝﾃﾞ ﾔﾘﾏｽｶ?(1-4)";P
L
125 IFPL<1ORPL>8THEN 120 ELSEPRINT"ｲﾏｶﾗ ﾊｼﾞﾒﾏ
ｽ｡ HIT ANY KEY"
130 A$=INKEY$:DM=RND(1):IFA$=""THEN130
140 PRINTCHR$(7);CHR$(12) .
150 FORP=0TO3:M(P)=10000:NEXT:X=100:Y=300
160 FORI=1TO14:T=INT(RND(1)*5):TA=INT(RND(1)*
2):TB=INT(RND(1)*2)
170 IFT=4THEN IFTA<>0THEN T=(T+TA*2)MOD6 ELSE
 IFTB=0 THENT=5 ELSET=4
175 FORP=0TOPL-1:CLS:FORJ=0TOPL-1:PRINT"PLAYE
R-";J+1;"ﾉ ﾓﾁｷﾝ";M(J):NEXT
176 PRINT:PRINT"***** PLAYER-";P+1;"*****"
180 PRINT"ｱｼﾞｦ ﾋﾗｸﾉﾆ 1ﾆﾁ,ﾎｽﾉﾆ 2ｶ ｶｶﾘﾏｽ｡":PRIN
T"ｱﾒﾉ ﾋﾊ ﾎｾﾏｾﾝ｡":PRINT
190 PRINT"ﾀﾞｲ";I;"ﾆﾁﾒ ";MSG$(IMOD7);"ﾖｳﾋﾞ    ﾃ
ﾝｷ ";MSG$(T+7):PRINT" ｱﾅﾀﾉ ";
200 PRINT"ｱｼﾞ ｻﾞｲｺ";A1(P);" ﾋﾗｷ ｻﾞｲｺ";B1(P):P
RINT" ﾋﾓﾉ ｻﾞｲｺ";C2(P);" ﾓﾁｷﾝ";M(P);"ｴﾝ ﾃﾞｽ":P
RINT
210 PRINT"ﾅﾝﾋﾞｷ ｼｲﾚﾏｽｶ (0-";INT(M(P)/100);:IN
PUT")";A(P):IF(A(P)>0ANDM(P)<100)OR A(P)<0OR
A(P)*100>M(P) THENPRINT"ｵｶﾈｶﾞﾀﾘﾏｾﾝ";CHR$(7):G
OTO 210 ELSEM(P)=M(P)-100*A(P):A1(P)=A1(P)+A(
P)
220 PRINT"ﾅﾝﾋﾞｷ ﾋﾗｷﾏｽｶ (0-";A1(P);:INPUT")";B
0(P):IFB0(P)>A1(P) ORB0(P)<0THENPRINT"ｿﾝﾅﾆ ﾋﾗ
ｹﾏｾﾝ";CHR$(7):GOTO220 ELSEA1(P)=A1(P)-B0(P)
230 IFB1(P)=0 OR T>3 THEN PRINT MSG$(13);CHR$
(7):PRINT:GOTO 250
240 PRINT"ﾅﾝﾋﾞｷ ﾎｼﾏｽｶ (0-";B1(P);:INPUT")";C0
(P):IFC0(P)>B1(P) ORC0(P)<0THENPRINT"ｿﾝﾅﾆ ﾎｾﾏ
ｾﾝ";CHR$(7):PRINTGOTO240 ELSEB1(P)=B1(P)-C0(P
)
250 IFC2(P)=0 THEN PRINT MSG$(14);CHR$(7):PRI
NT:GOTO 320
260 INPUT"ｷｮｳﾊ ｲｸﾗﾃﾞ ｳﾘﾏｽｶ?(0-1000)";D(P):IFD
(P)<1ORD(P)>1000THEN260
270 PRINT"--ｲﾗｯｼｬｲ!ｲﾗｯｼｬｲ! ﾔｽｲﾖ!! --"
280 IFD(P)<XTHENM(P)=M(P)+C2(P)*D(P):PRINT"ｾﾞ
ﾝﾌﾞ ｳﾚﾏｼﾀ!";C2(P)*D(P);"ｴﾝﾉ ﾓｳｹﾃﾞｽ":C2(P)=0:G
OTO 320ELSEIFD(P)>=YTHENPRINT:PRINT"ｿﾝﾅﾀｶｲﾉ ｲ
ﾘﾏｾﾝ":GOTO 320
290 U(P)=100*C2(P)¥(((D(P)¥5-19)*(T+1))^2+INT
(RND(1)*4)):IF(IMOD6)=0THENU(P)=U(P)*1.8
300 U(P)=INT(U(P)):IFU(P)>C2(P)THENU(P)=C2(P)
:C2(P)=0ELSEC2(P)=C2(P)-U(P)
310 M(P)=M(P)+U(P)*D(P):PRINT:PRINT"ﾏｲﾄﾞ!ｷｮｳﾊ
";U(P);"ﾋｷ ｳﾚﾏｼﾀ";U(P)*D(P);"ｴﾝﾉ ﾓｳｹﾃﾞｽ"
320 FORJ=0TO100:DM=INT(RND(1)):NEXT:PRINT
330 IFB0(P)>0THEN B1(P)=B1(P)+B0(P):B0(P)=0
331 IFT<4THENC2(P)=C2(P)+C1(P):C1(P)=C0(P):C0
(P)=0
340 PRINT"HIT ANY KEY";:A$=INPUT$(1):NEXTP,I:
CLS:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｼｭｳﾘｮｳ!!"
345 FORP=0TOPL-1:PRINT:IFA(P)=0 AND B0(P)=0 A
ND B1(P)=0 AND C0(P)=0 AND C1(P)=0 AND C2(P)=
0THEN PRINT"PLAYER-";P+1;"ﾊ ｶﾝｺｳｷｮｳｶｲ ｶﾗ":PRI
NT" ﾄｸﾍﾞﾂ ｺﾞｼｭｳｷﾞｦ":J=INT(RND(1)*10)*100:PRIN
TJ;"ｴﾝ ﾓﾗｯﾀ!":PRINT:M(P)=M(P)+J
346 NEXT:PRINT"HIT ANY KEY";:A$=INPUT$(1):CLS
350 FORP=0TOPL-1:PRINT"[PLAYER-";P+1;"ﾉ ｾｲｾｷ]
"
360 PRINT" ｱｼﾞ ｻﾞｲｺ";A(P);" ﾋﾗｷ ｻﾞｲｺ";B1(P):P
RINT" ﾋﾓﾉ ｻﾞｲｺ";C2(P);" ﾓﾁｷﾝ";M(P);" ｴﾝ ﾃﾞｽ":
PRINT:NEXT
380 DATA "ﾆﾁ","ｹﾞﾂ"," ｶ","ｽｲ","ﾓｸ","ｷﾝ","ﾄﾞ",
"  ｶｲｾｲ","    ﾊﾚ","ｳｽｸﾞﾓﾘ","   ｸﾓﾘ","    ｱﾒ",
"  ｵｵｱﾒ","ﾎｾﾏｾﾝ","ﾏﾀﾞﾋﾓﾉﾊ ｳﾚﾏｾﾝ"
```

惑星間弾道シミュレーション MSX2(VRAM128K)/2+

ぷりんきぴあ

すべての物は互いに引き合う力、引力を持っている。惑星間の強力な重力場の中にミサイルを打ち込んだらどうなるのか？　一度プレイしたら、やめられない、カルビーのかっぱエビせん的シミュレーションゲームなのだ。

惑星間ミサイル発射っ!!

弾道学という言葉がある。これは、弾が発射されてから、的に命中するまでの経路を予測、つまり、シミュレートする学問なわけだ。しかし、簡単にシミュレートするといっても、弾の速度と高度、それに大気中を移動するさいには、強さの異なる風の影響や空気抵抗、天候状態なども考えなくてはならず、非常に複雑な計算が必要になってくる。

よく知られていることだけど、世界初の真空管で動作するコンピュータ"ENIAC(エニアック)"プロジェクトはアメリカ陸軍弾道研究所の後援で始まったんだよね。ということは、もともとコンピュータは弾道計算をするために生まれたといってもいい。

ENIACは、高さ3メートル、幅90センチメートル、長さ30メートルにもなる巨大なもので、17,000個の真空管と70,000個の抵抗、さらに10,000個のコンデンサで作られていて、手作業で操作するスイッチが6,000個もついていた。なんと、その重さは30トンにもなる代物だったのだ。

しかし、単純に性能だけを比べたら、今のMSXのほうがはるかに優れているわけなんだ。信頼性とか安定性を比べたら、MSXのほうが格段に勝っているだろうな。だってENIACを起動すると、真空管の発する熱で室温が摂氏50度にもなったなんて記録も残されているんだもの。

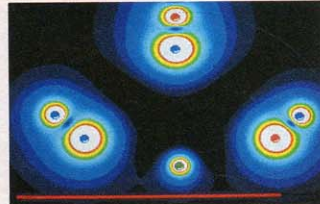
というわけで、前置きが長くなってしまったけれど、それでは、MSXで弾道のシミュレーションを行なってみようということになった。しかし、ただ弾道を計算するだけじゃ面白くない。そこで宇宙空間における惑星の重力場が弾道にどのように影響を及ぼすかのシミュレーションだ。

こういうと、なんか難しそうだけど、難しい計算はすべてMSXにまかせておけばいい。キミはミサイルの発射角度と打ち上げるときのスピードをカーソルキーで決め、スペースキーで発射するだけ。自分の星以外の画面上にあるすべての星にミサイルを打ち込めば、その面がクリアーされるというわけ。

ところが、どっこい、これがそうカンタンにはいかない。ニュートンが言ったように、すべての物は、お互い引き合う力が働くんだよね。学校で習ったかもしれないけど、これを"万有引力の法則"というのだ。ま、そんなことはどうでもいいのだけど、とにかく星の重力の影響を受けて、ミサイルの弾道が曲がってしまうのだ。

逆に言えば、この重力が弾道におよぼす影響を計算に入れてミサイルを発射すれば、ある星の陰にかくれていて、自分の星からは直接、狙うことができない位置にある星にもミサイルを当てることができるわけだ。

つまり、このゲームの面白さはそこにあるわけね。自分の思惑どおりの軌跡を描いてミサイルが目的の星に命中したときは快感だ。すでに書いたように、その画面内のすべての星にミサイルを打ち込めば、その面をクリアー。惑星の重力マップは、あらかじめ10面分用意してある。さらに面データを自分で作成するモードもあるぞ。

⬆ちゃんと狙ったつもりでも思わぬ軌跡を描いて予想外の星に当たることもある。

⬆ある程度、慣れてくると、わざと遠回りをして目的の星に当てることも可能だ。

遊び方 カーソルキーの左右で発射角度を選び、上下で射出エネルギーを決定する。スペースキーを押すとミサイルが発射される。

ぷりんきぴあとは？

ニュートンはイギリスの生んだ偉大な数学者でもあり、物理学者、天文学者でもあった。その彼が書いた「自然哲学の数学的原理」という本のことを"プリンキピア"って言うんだよね。

ニュートンの三法則

第1法則　慣性の法則
第2法則　運動方程式　$\vec{F}=m\vec{a}$
第3法則　作用・反作用の法則

⬆星の位置を決める。自分の星を含めて最大9個まで置くことができる。

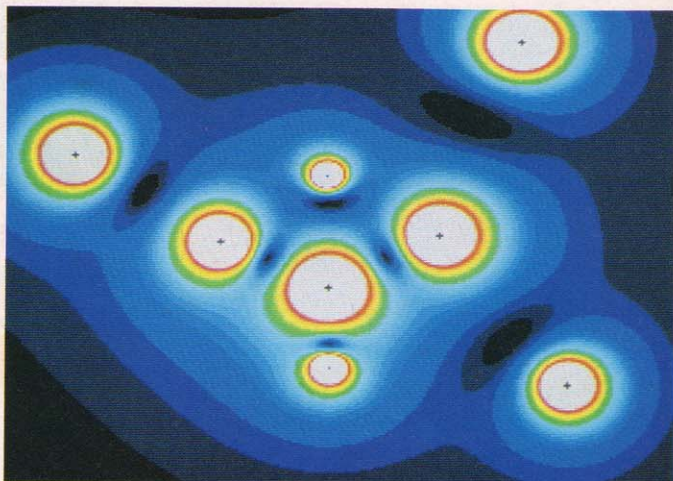
⬆つぎに、それぞれの星の質量を設定する。質量の最大値は990までだ。

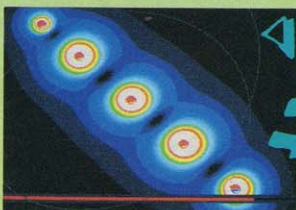
重力分布マップを作成する

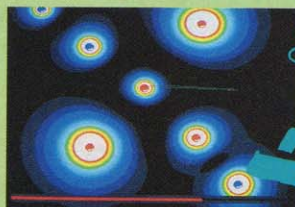
それでは、『ぷりんきぴあ』のマップ作成モードについて説明しよう。メインメニューで〝マップ作成〟を選ぶと、1：マップコンストラクション、2：マップ作成、3：強制終了(セーブせずに終了)を選択する画面になる。

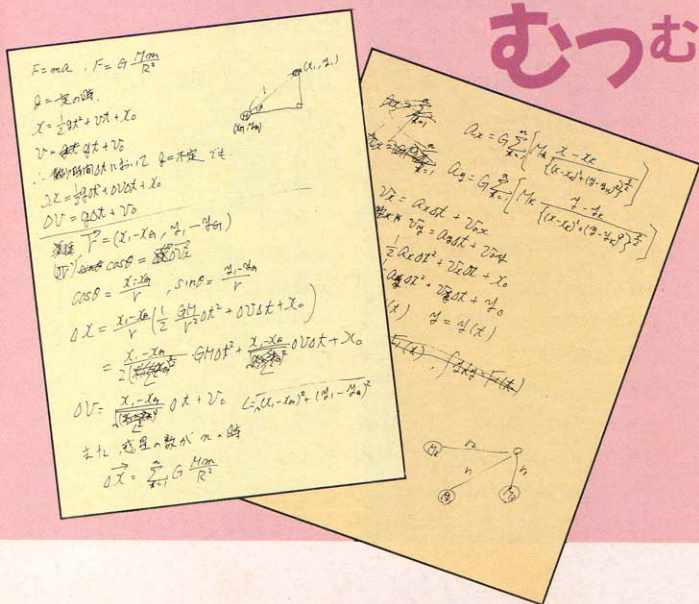
まず、マップコンストラクションを選び、カーソルキーの左右でエディットするステージを選んだらリターンキーを押す。初めに赤くなっている星が自分の星だ。カーソルキーの上下左右で画面上の位置を決め、リターンキーを押す。続けて、星の質量を聞いてくるので、カーソルキーの左右で決定する。ここで、リターンキーを押すと、次の星のエディットに移る。

あとは同様の操作でほかの星も設定する。ひとつの画面に自分の星を含め9個の星を置くことができる。もし、それ以下にしたいときは、画面の下のワクの右側に置けばよい。コンストラクションモードから抜けるには、ESCキーを押してくれ。

で、マップを作成、つまり、じっさいにグラフィックを描くわけだけど、これは、変更のあったステージだけ行なわれる。ステージセレクトでリターンキーを押し、いったん選んでしまうと、データを変更しなくても変更あり、とみなされるので注意してくれ。それと、1枚のマップを描き終えるには、なんと、約50分くらいかかる。これは1ドットごとに、その点の惑星間の重力の強さを表示するために、膨大な計算をしているからだ。マップを描き終わると自動的にディスクにセーブされるぞ。

⬆これが完成したマップ。惑星間の重力の強さをグラデーション(色の階調)で表示する。描くのに時間はかかるけれど、キレイで見ていてもあきない。

画面からはみ出ても音でわかるのだっ!

ミサイルが画面から飛び出してしまった場合、音が次第に高くなってきたら、戻ってくる証拠。画面の外にあっても、ミサイルの動きが音でわかるのだ。

射出エネルギーがたりないとヒサン……

射出エネルギーがたりないと、自分の星の重力から脱出できずに落ちてしまうこともある。また、回り回って自分の星へ……なんてこともあるので注意しよう。

むつむずかしい理科I

重力がミサイルの弾道にどのような影響を及ぼすか、どうやって計算しているのだろうか？　そのへんを『ぷりんきぴあ』を制作したプログラマーの松本くんに聞いてみた。そのとき、説明のために書いてくれたのが左に掲載したものなんだけど、すべてニュートンの第2法則から導き出せるそうだ。はっきり言って、ぜんぜんわからない。「でも、これ高校で習いませんでした？」と、松本くんはこともなげに言う。う〜む、諸君らもしっかり勉強して、立派なプログラマーになってね。

みなさんお待たせっ！　ついに出たのだ

信長の野望・戦国群雄伝

今回の特集の記事を作っている途中でいきなりビッグニュースが飛び込んだ。なんと『信長の野望・戦国群雄伝』が発売されるんだぞ、ドッカーン！こりゃ見逃すわけにはいかないね。詳しく紹介していくことにする。

ますます快調、歴史シリーズ

待ちに待った光栄の歴史シリーズの最新作、『信長の野望・戦国群雄伝』が7月7日に発売されたのだ。出るぞ出るぞといわれながら、いつごろになるのかがナゾだったんだけど、いきなりベールを脱いだ。つまりキミが手に持っているこの本、MSXマガジン8月号を読んでいる時点では、すでに発売されているのだ……。ネ、びっくりしたでしょ？

そういえば、光栄のMSXでの新作ソフトは、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』以来久しぶりになる。やっぱりみんなの期待が盛り上がるのは当然だよね。読者のみなさんから返ってくるアンケートはがきにも、「戦国群雄伝はまだなんですかー？」というのがわりと多かった。こういうところにも、シミュレーションブームの底力というか、強さをまざまざと感じさせられたのだ。

というわけで前おきはこれぐらいにして、まだNEW SOFTのページでも紹介していなかった『信長の野望・戦国群雄伝』を、ここでバッチリと取り上げることにする。

まず、シナリオは1560年から始まる〝群雄割拠〟と、1582年からの〝信長の野望〟の2つだ。群雄割拠では、28人の大名の中から自分のプレイする大名を選んで、ゲームスタートとなる。信長の野望のほうは、群雄割拠から時代が下だり、大名の数は減っていて、10人の中から選ぶことになっている。

戦国群雄伝が、いままでの歴史シリーズといちばん変わったところといえば、なんといってもコマンドの回数制限がなくなったことだろう。ジンギスカンだと1ターンにつき3回まで、『信長の野望・全国版』などは1回しかコマンドを実行できなかった。その回数制限が取り払われたのだ。ただ、まったく制限がないかというとそうではなく、行動力というモノが導入され、それが新たな制限になっているのだ。

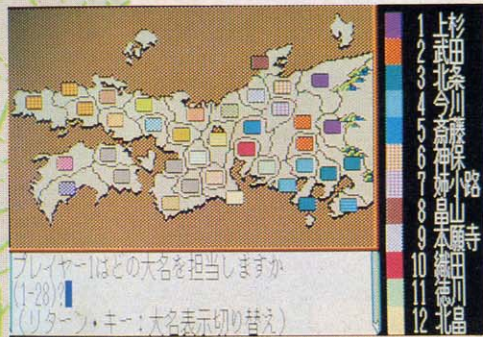
開発や軍事訓練など、コマンドには必要な行動力がそれぞれ設定されていて、コマンドを実行するとそれが消費されるのだ。各武将が持っている行動力がたりない場合、コマンドを実行できないことになる。

次にマップに注目してほしいんだけど、たとえば甲斐と駿河のように、国境に山脈のグラフィックが描かれているところがある。これは、これまでの歴史シリーズにはなかったもので、山脈が隣の国との交通を遮断していることを表わしているのだ。つまり、直接的には行き来できないということ。トーゼン攻め込むこともできないし、攻め込まれもしない。ゲームを進めていく上で、地形のことをよく頭に入れて戦略を立てていく必要があるだろう。

そのほか特徴的なのが、登場する人物の多さだ。総数で200人を超す武将が出てくる。服部半蔵や羽柴秀吉、山中鹿之助など有名どころの武将が総出演。これらの武将をうまく活用することが、勝利へとつながることになるのだ。

また、武将がある一定の能力を超えると、軍師として自分の作戦についてアドバイスしてくれるようになる。軍師の意見は、ゲーム進めていく上でおおいに参考になるので、とっても大切だ。ゲームスタート時に軍師のいない大名の場合は、初期の国造りの段階で苦労することになるかも。

自分のところに能力が高い武将がいると、あとあといろんな面で役に立つ。たとえば大名が死んでしまっても、後継者を配下の武将の中から選ぶのに有利。ちなみに大名交代は3代目までだ。

↑1560年から始まる、〝群雄割拠〟の画面。織田信長を選んでプレイしてみた。はたして野望は達成できるのだろうか……。

↑28人の大名の中から、自分のプレイする国を選べるのだ。

どの大名でプレイしようか?

前のページでもふれたように、1560年のシナリオは全部で28人の大名の中から1人選ぶことになる。

ひとくちに大名を選ぶといっても、自分がプレイする大名を誰にしよーかって、きっと頭を悩ませるはずだ。やっぱりゲームには勝ちたいからね。それに、少しでも有利で、戦略を楽しめるほうがいいに決まっている。じゃ、いったい何を考慮して大名を選ぶかが問題。そこで、だいたい次の3つのことを考えるといいだろう。

1つめは、地理上の有利さ。隣接する国の強弱や、国境に山脈などがあって直接攻め込まれる心配がないかなどがめやすになる。まわりの国が弱いと絶対的に有利だし、安心して攻め込めるのだ。また、自国の背後に敵がいないと、補給国をつくりやすい。補給国とは、まったく兵隊を置かず、生産に専念する国のことだ。

2つめは、兵隊の数が多いこと。ゲームスタート時は、どーしても兵力が整っていないので、最初からある程度の兵隊の数が必要だ。無理して徴兵なんてやったら、たちまち民の忠誠度が下がってしまって一揆が発生することも。十分気をつけなければいけないね。

3つめは、良きアドバイザーになってくれる軍師がいること。軍師は、プレイヤーがやろうとするコマンドに対して、適切なコメントを与えてくれる。たとえば、治水工事をしようとすると、「収穫が楽しみでござる」というふうに賛成してくれたり、開墾の金を出し惜しみすると、「予算が足りませぬ」と忠告してくれたりするのだ。

じゃ、いよいよ大名を選んでみるとしよう。初心者向けには、武田信玄がいちばんのおススメ。北条、今川といったまわりの強敵と同盟が結ばれているので、宿命のライバル上杉謙信を倒せばかなりラクになる。その後、どーいうタイミングで同盟国と手を切るかがポイントだろう。それをうまくこなせば、天下統一も夢じゃない。

織田信長もモチロンいい。国内基盤が比較的しっかりしているので、外に目を向けやすいのだ。

もう1人は毛利元就だ。高齢なので早く死んでしまうかも知れないが、3人の息子がリッパにあとを継いでくれる。また、周防長門が初めから生産国になっている点で有利なのだ。

⬆まいど、おおきに! 取引をうまくやって儲けよう。

持つべきものは良き軍師……

何かのコマンドを実行するとき、軍師が適切なアドバイスをしてくれる。勝ち目の薄い戦争を仕掛けようとすると、「おやめくだされ」と制止してくれるのだ。軍師の中でもとくに"政治力"の高い武将の意見は、ほぼ間違いがないので尊重したほうがいいぞ。

⬆やっぱりねー、ムチャな戦争はよくないのだ。意見はちゃんと聞こう。

⬆おなじみの戦争画面だ。攻め込むタイミングをよく考えてから仕掛けよう。

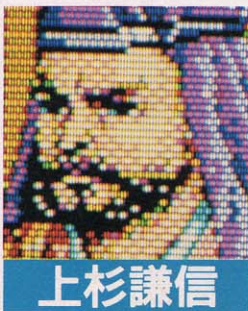
この中から、全国を統一する大名は現われるのか?

⬅部下にアノ羽柴秀吉や柴田勝家など優秀な武将が多い。国力の初期設定も有利になっている。オススメだ。

⬅NHK大河ドラマでおなじみの武田信玄。そーいえばドラマでは中井貴一が演じていたよーな気がするな。

⬅本人の能力や国力は高いんだけれど、いかんせん配下の武将に恵まれていないのだ。苦戦するかも……。

⬅はたして混戦の近畿地方を制することができるのか。また、四国で足場を固めて統一をねらう。

⬅有名な"3本の矢"のオジサンだ。優秀な3人の息子に恵まれ、中国地方は簡単に統一できるだろう。

⬅本人の優秀さは際立っているが、ここも今川義元と同じように部下にコレは! という人材がいないのだ。

⬅山城国を預かっている。配下の武将で目立っているのは、政治力が80、忠誠度が99の細川藤孝だけなのだ。

⬅相模の大名。生産国として伊豆を確保しているのは有利。孤立している安房は、簡単に手に入るだろう。

富国強兵、コレが合い言葉だ

ゲームをスタートしてからしばらくは、国造りから始めなければならない。開墾や町投資などで、国内の経済を発達させる必要があるのだ。兵糧の収穫が9月、税金の徴収が3月に行なわれるので、3月から9月までのあいだは積極的に開墾を行ない、そのあと3月までは町投資を活発に行なうのがいいだろう。そしてその合い間に、徴兵や訓練で兵を強くするのだ。

国が富み兵が強くなれば、次に領土の拡大を考えるのは自然のなりゆき。つまり戦争だね。国の命運をかけて戦うわけだから、絶対に負けるわけにはいかないのだ。負けない戦争をするためには、どーすればいいか？　ピンポーン、答えは簡単。よーするに弱い国を相手にすればいいのだ。

だけど、自国のまわりがみんな弱小国ということはないので、やがては強敵を相手にすることになる。そういう戦争でも勝たなければならない。いったいどーいう戦術をとればいいのだろう。

それにはまず、部隊の人数配分を考えなきゃいけない。総大将が率いる部隊の人数を多めにしておくのだ。敵側はこの部隊を標的にして挑んでくるから、人数が多いほうが安心できる。それから鉄砲隊を有効に使うこと。鉄砲攻撃は、敵側にかなりのダメージを与えることができるので、ザコ部隊を相手にするんじゃなくて、敵の総大将を標的にしてぶつけていこう。ほかに足軽隊の伏兵、騎馬隊の突撃が有効なのだ。

勝利を収めたあとは、新しい領土に対して安定した国造りをすることが必要だ。戦場になったおかげで、国の中はかなり荒れているはず。早めに民の忠誠度が上がるような政策を行なうべきだ。

ただ、せっかく苦労して勝っても、その国に残っている兵が少ないと、すぐにほかの国が攻め込んでくるので注意が必要なのだ。あっという間に取り返されたんじゃ何にもならないよね。よーするに兵力を残せるぐらいの余裕を持った勝利というのがベストなのだ。また、敵と接していない領地ができたら、その国を補給国にすればいい。

戦争に勝って、もうひとつの利点は、有能な武将を手に入れられること。彼らの忠誠度を上げて活かすことを考えよう。

こうやって、だんだんと天下統一への道を進むのだ！

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
毛利元就	大名	100	98	94	84	----	50	78	76	騎馬
平賀広相	現役	42	45	51	57	80	33	61	44	鉄砲
児玉就忠	現役	72	53	45	52	80	14	51	52	足軽
国司元相	現役	31	40	52	49	81	13	56	43	足軽
清水宗治	現役	79	79	79	61	88	16	79	69	騎馬
毛利隆元	現役	84	79	93	77	93	20	75	75	騎馬
前部茂定	現役	12	12	44	31	37	0	0	0	足軽

⬆各武将の能力値一覧だ。政治力が高い者や、戦闘能力に優れている者など人によってさまざまだから、ひとりひとりの能力をよく把握してうまく使いこなすようにしよう。

⬆敵の有能な武将は、自分のところに召しかかえよう。

ハハッー ありがたき幸せ!

⬆ほうびを出して忠誠度を上げる。

働くオジサン、働くオジサン、こんにちは〜

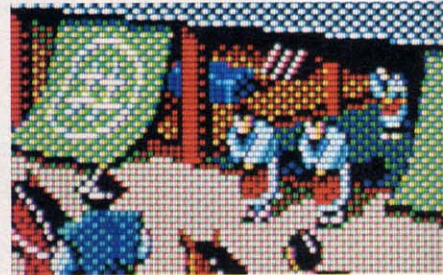
コマンドの"2.開発"を選択すると、開墾、治水工事、町投資、築城の4つが選べる。光栄のシミュレーションファンならば、これがどんなに大事なことかわかっているよね。『信長の野望・全国版』などでは、民に直接施しをして、忠誠度を上げることができたが、ここではそれができない。つまり町に投資したり、開墾や治水工事を行なって、商業や石高、治水の値を上げることで、間接的な形で民に投資しなければいけないのだ。

上で書いたように、兵糧の収穫が9月、税金の徴収が3月に行なわれる。ゲームのスタート時期は、税を取ったあとの3月から始まるので、9月の収穫の時期をよーく考えてコマンドを出そう。とにかく、開墾を頻繁に行なおう。

国造りの基本を忠実に考えていくことが、統一への第一歩だということを忘れないよーにしよう。さぁ、働くのだ。

開墾して……

治水工事を行ない……

町に投資するのだ!!

1582年、統一まであと一歩

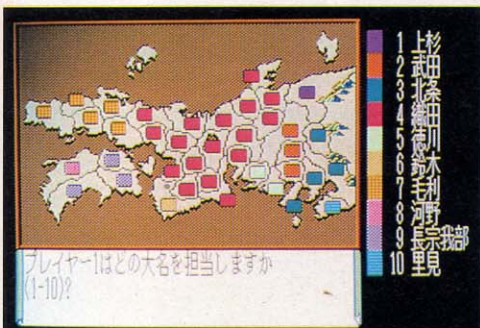
1582年から始まる〝信長の野望〟というシナリオでは、日本の半分以上が信長の領地になっている。対立する主要な勢力としては、毛利、武田、徳川など数えるほど。戦国時代の終わりはもうすぐなのだ。もちろん信長を選んでプレイすれば、わりと苦労することなくすんなり統一できるだろう。羽柴秀吉を毛利に向かわせて倒し、そのあともう一方の雄、武田をやっつければいいのだ。

ただ、それじゃものたりないよーという人もいるはず。状況は圧倒的に不利だけど、いろいろと考え抜いて劣勢を挽回していく醍醐味を味わいたいと思う人は、信長以外の大名でプレイするのもいいんじゃないかな。

そういう場合は、信長以外の大名と同盟を結び、信長包囲網をつくってしまうのだ！　とにかく戦力を分散させずに集中して攻撃すること。戦争に勝って、有能な武将を配下に収めることができれば、ますます明かるい展望が開けてくるはずだ。とくに優秀な武将を多く抱える毛利には期待してしまう。

このゲームはたくさんの人物が出てくるだけに、いかにして人材をうまく活用するかというのも、プレイヤーの手腕にかかっているといえるのだ。能力の劣っている武将に、歯がゆい思いをすることもあるけど、それなりに働き場所を見つけてやればいい。

というわけで、ここまでザーッと戦国群雄伝について説明してきたんだけど、どう？　はやくプレイしたくなったでしょ。これまでの光栄の歴史シリーズの集大成ともいえるゲームだけに、いっそうオモシロク、そしてハマってしまうのだ。いろいろな政策を行なって国力を高め、同盟などの外交でバランスをとりながら戦争を仕掛けて領地を広げていく。そして最後には、天下統一の夢を成し遂げるのだ。

じゃ、みんなも天下統一を目指してがんばってくれ。

▲1582年のシナリオ。見てわかるとおり、日本の中央部はほとんど信長の領地になっているのだ。天下統一まであと少し。

▲圧倒的な信長の勢力に対抗するためには、同盟を結んで戦い抜くしかないだろう。

城の守りを固めるのだっ!

戦争シーンでは、新たに城の内部に入り込んで戦う場面が追加された。これまで、城にいるということは、攻撃を受けたときのダメージを減らすという地形効果を生み出していたにすぎなかったんだけど、城の攻防戦が追加されたことによって、防御度が重要な意味を持つようになった。

城の中にたてこもった相手と戦うためには、まず門を破壊して内部に侵入しなければならない。城の防御度が高いと、中に入るのに数ターンかかって、結局時間切れということもあるのだ。城の守りが堅いということも、戦国を勝ち抜く条件だね。

▲敵の城の内部に侵入するためには、まず門を破壊しなければならないのだ。

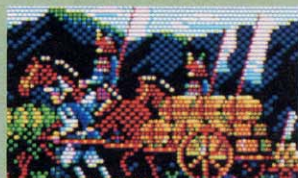
▲自国の城の防御度を高めるために、築城に励むのだ。労働は大変だねー。

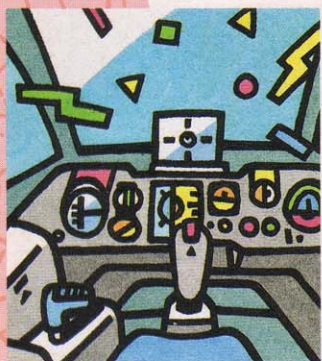
大名ってホントに忙しい!

大名というのは忙しいショーバイで、やらなきゃいけないことがたくさんあるのだ。まぁ、そうじゃなきゃ戦国の世を生き抜いていけない現実があるんだろうけどね。軍事訓練を行なったり、忠誠度を高めるために武将にほうびを与えたり。また、国の財政状態を考えながら武装度を上げるとか、その資金を作るために商いを行なって儲ける必要もある。

確かにたくさんのコマンドがあって、どれから手を付けていいのか迷ってしまうけど、最初のうちはとにかく国造りに専念しよう。

ところでコマンドを実行するときに、細かいところに凝ったグラフィックが出てくるのが嬉しいのだ。音もちゃんと入っていて、軍事訓練のときのシュッシュッというヤリを突く音が物悲しかったりする。いいよね、こういうのって。

▲軍事訓練を熱心に行なっている姿だ。

▲供給国から食糧や金を運んでいる。

▲いい人材を求めて探索に旅立つのだ。

シミュレーションのいろんな形を追求する

シミュレーションを斬る!!

いまのシミュレーションブームは、『大戦略』シリーズに代表されるようにストラテジックなものが中心になっている。これはたしかにオモシロイ。それも含めて、ここでは広い意味のシミュレーションに関する話をしよう。

シミュレーションって何だ!

このところのシミュレーションブームの影響かどうか知らないが、〝シミュレーション〟と聞くとどーしてもあのヘックスを思いだしてしまう人が多いんじゃないかな。何だかカッタルそうでイヤ！　とか、難しいんじゃないかなというニガテ意識を持っている人もいるだろう。まぁ、何をやるときでもそーだろうけど、食わず嫌いはいけませんねー。プレイしてみると意外にオモシロイことがわかるはずなのだ。『マスターオブモンスターズ』なんかだと、わりととっつきやすいはずだからプレイしてみてくれー。

ところで今月の特集、〝シミュレーションだよ全員集合！〟では、ラインナップを見てもらうとわかると思うけど、花火やひものといった、ちょっと風変わりなものを取り上げているのだ。もちろん、これもリッパにシミュレーションの仲間なんだよね。このために伊豆へひものの取材に行った田中パンチという人もいたし、花火大会のスケジュールを調べている菅沢嬢の忙しそうな姿も目についた……。

いったいシミュレーションって何だろう？　基本的な問題だ。まあ、ひとくちに言ってしまうと、ホンモノじゃないんだけど、できるだけホンモノに近いことを味わう〝疑似体験〟とゆーヤツではないだろーか。ボードゲームから生まれたストラテジックなものは、実際にあった戦争や人物をとおして頭を使うという疑似体験だろう。

自動車の免許を持っている人なら経験があると思うけど、教習所にいって最初の講習でシミュレーターに乗る。知らない人のために説明すると、ゲームセンターにあるヤツの親玉みたいな感じで、前面にはビデオ画像で道路の風景が映し出されているもの。アクセルの踏み込みが弱いと実際にエン

⬆シミュレーションといえば、SUPER大戦略でしょう。

シミュレーションのココが好き

ひとクセもふたクセもある編集部の人の中で、とりわけヘンなロンドン小林。最近なにやらシミュレーションに目覚めたと大騒ぎしている。そんじゃ、何か話ししろー。

始まりはいつも愛……

本田　今日はね、シミュレーションの特集なんだよ。なんか、好きなことしゃべってくれ！

ロンドン小林(以下ロン)　はーい。じゃ聞くけど、センパイがシミュレーションにハマっていったきっかけって、なんなの？

本田　オレ？　うんとね、仕事でしょーがなく始めたんだけど、いまじゃ、ドップリとハマって……。ロンドンは？

ロン　僕は『ライトニングバッカス』が好きになったからなんだなー。今までシミュレーションって自分には向いてないと思ってたんだけど、このゲームをやってるうちにこのジャンルの奥深さがわかってきたんですよー。知ったかぶりしてるけど。

ラメン（いきなり乱入してきて）ぬわーにが奥深いだよ。まだそれしかプレイしたことないくせに。おめーがシミュレーションゲームを語るには60年はええんだよ。仕事終わったんだったら、早く家に帰れよ、ばか。

ロン　いかーん、それを言われると。いや、だからね、これをきっかけにいろんなシミュレーションをこれからやっていこうと思ってるわけです。手始めにボクは『マスターオブモンスターズ』をプレイしようとしてるんですけど、あのゲーム、名作なんでしょう？

本田　いいことを言うねえ、ロンドンは。そう、あれはオモシロイ、バツグン、ビューチフル！

ロン　なんといっても、モンスターが成長するのがいいよね。僕は感情移入しちゃうほうなんで、戦闘シーンのときに味方が負けちゃうととっても悲しくなる。ユニットというより、自分が一生懸命育てた子供を奪われるような気持ちっていうのかな。わかる？

本田　ウン、わかるわかる。そーなんだよね。長いあいだプレイしていると、モンスターに惚れるって感じなんだ。

ロン　大人だなー、もう。さすが、歩く恋愛図鑑。歩くホットドッグプレスだなー。

本田　ブッ！　なんなんだよー、それは。たしかに、おれは最近フラれたよ、悪かったなー。シクシク。ええい、こんなことを話すためにやってんじゃないんだぞー、バカ。まともに話を進めるぞ。

⬆モンスターがカワイイから好きなのだ！

⬆世界情勢の分析能力が問われるゲーム。

ストを起こしたりするなど、かなりホンモノに近い感覚なのだ。これなんて、身近で味わえる本格的なシミュレーターだね。

また、いささか手前ミソになるが、かなり話題を呼んだのが『バランス・オブ・パワー』だろう。これは、プレイヤーがアメリカの大統領かソ連の書記長となって、いかにして自分の国に有利になるような政策をとるかを競うゲームだ。世界の大国である米ソを指導する立場になるんだから、これはシミュレーション(疑似体験)だけに許されたことだ。ヘタをすると全面核戦争になってゲームオーバーになるんだから、現実に起こってもらっちゃ困るけどね。

マイクロプローズジャパン 平林氏に聞く

もうすぐMSX版が発売される予定の『ガンシップ』や、話題の『パイレーツ』などでシミュレーションの新しい形を見せてくれているマイクロプローズ。そこで、事業本部長の平林さんにお話をうかがってみたのだ。

——マイクロプローズは、これまでのシミュレーションとは違うものを目指しているように思えるんですけど、基本的な考え方などを聞かせてください。

平林 そうですね、とにかくゲームは環境を与えるもの、というようにとらえています。ユーザーが自由に遊ぶというのが、大前提ですね。たとえばトランプは、4種類各13枚ずつのカードという環境だけがあって、それを使ってどう遊ぶかというのはユーザーの自由です。そういうカードみたいなものを目指しています。環境と到達目標だけを与えて、それをどのように達成するかはみんなに任せているわけです。

⬆F-19ステルスファイターのテストプレイを見せてもらったのだ。

⬆もうすぐMSX版が発売される予定のガンシップだ。

——そうするとプレイヤーの性格がモロに結果に影響しますよね。

平林 ええ、これはパイレーツの話なんですけど、準備万端すべて整っても、慎重すぎて戦えないという人や、結果を考えずにとにかく戦ってしまえ! というように個人の性格が出ますねえ。まあ、好きなように遊んでもらえればいいんですが……。

——いままで、こういう分野のシミュレーションっていうのは日本になかったと思うんですけど、みんなに受け入れられるのに苦労しました?

平林 見た目がハデじゃないので大変でした。お店の人に説明してもなかなかわかってもらえなかったんです。テストプレイといっても時間がかかりますしね。ただ、いちど理解してやり始めると、みんなハマっているようです。

——MSXへの移植は、どのように進んでいるんでしょう。

平林 イギリス人のエンジニアが移植を担当しています。じつはどのマシンでも、やっている計算などはまったく同じです。8ビットだから16ビットだからと、区別して考えていません。それだけに大変ですね。

——今後の予定は?

平林 できるだけ早く、多くの機種に移植したいですね。

体感ゲームも大好き!

本田 シミュレーションでは、ほかにどのゲームが好きなの?

ロン 基本的に歴史ものじゃないやつが好きだな。僕はSFやファンタジーのほうが素直にその世界に入っていけるみたい。アクションやRPGの世界観をシミュレーションにもってきたやつだね。

本田 もっと具体的に言ってくれよ。よーするに光栄の歴史シリーズとかは、あんまり好きじゃないってこと?

ロン まあ、そーいうことになるのかなー。でも、歴史を題材にしたものがダメだといってるんじゃない。じつは僕、歴史は大の苦手だったもんで……。

本田 そーいうのがよくない。オレも歴史の成績はよくなかったけど、織田信長の名前ぐらい知っていたぞー(自慢)。

ロン あ、それなら僕も知ってる知ってるー(自慢)。

本田 しょーがねーなー。ところでさー、ゲームセンターに行ったら、どんなのをプレイするの?

ロン ゲーセン? まかしてくださいよ、その道に関しては。僕は新宿歌舞伎町にあるゲーセンなら場所はすべて熟知してるほどの人間ですからね、へへへ。最近のはやりは『ハードドライビン』でしょう。ドライブシミュレーションなんだけど、これがもうすごいのなんの。ほとんど実車感覚ですよ。あと、フライトシミュレーションは『トップランディング』。見てるだけでトリップしちゃいます。

本田 ナチュラルハイの世界というわけね。でもさ、最近年のせいもあるかもしれないんだけど、ゲーセンで注目を浴びるようなゲームって恥ずかしくなってきたんだよなー。

ロン 最近はグリングリン動く体感ゲームがはやりですからねー。確かにあれはうまくないと恥ずかしいものがあるけど、あの迫力はパソコンではまだ表現できませんよ。それに、みんなでワイワイ遊べるのも魅力ですねー。

⬆この夏、最大の話題を呼ぶ『信長の野望・戦国群雄伝』だ。

本田 そいうえば昔『ハングオン』というバイクのヤツがあったね。

ロン バイクゲームはいいよねー。

本田 バイクといやー、最近中古の50を買ったんだって?

ロン えへへ。NSR50っていうの。

本田 どう、乗り心地は?

ロン いやー、もう気分は楠みちはるの世界ですよ。片岡義男も捨てがたいな。

本田 なに調子に乗ってんだ。

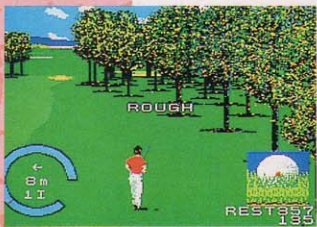
ロン おう。ブルルン。

本田 ばか!

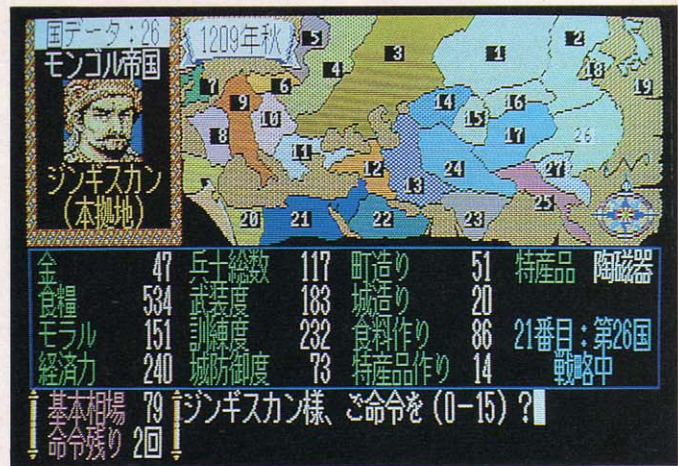
ロン いやーん。

これからの展開はどーなる!?

これからのシミュレーションは、どのような流れになるのかを考えてみることにしよう。まずは、ストラテジー。この分野では、なんといっても『大戦略』シリーズが強い。PC-9801では、『大戦略Ⅲ・グレートコマンダー』という強力な新作が発表されたし、ますますパワフルにファンを増やすことは間違いない。これがMSXに移植される……という話は、いまはない。が、いつの日にか実現してほしいというのは、大戦略フリークの共通な思いだろう。

また、光栄の歴史シリーズも、『信長の野望・戦国群雄伝』が加わり、MSXユーザーの注目をいっきに集めるはずだ。前作の『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』と同じように大ヒットするだろう。来月のトップ30の順位が楽しみなのだ。大戦略と歴史シリーズ、とにかくこの2つに引っ張られる形で、ストラテジーの人気は、しばらく続くはずだ。

アメリカで人気が高いけど、日本でイマイチ盛り上がらないのがフライトシミュレーター。これは文化の違いなのかどうかよくわからないが、ファンが多いとはいえない。ただ、マイクロプローズの平林さんが言っていた、「シミュレーションゲームというのはユーザーに環境を与えるだけでいい」ということばが印象的だった。その与えられた環境のもとで、プレイヤーが自由に遊ぶという考えかたが浸透すれば、状況はかなり変わってくるのではないか。実際にそのきざしも見えているようだ。

そして、シミュレーションの自分なりの楽しみかたを見つければいい。キャラクターに対する感情移入もそのひとつだろう。平林さんは、『パイレーツ』をプレイしていて思わず涙をこぼしてしまったこともあったそうだ。ゲームの中の登場人物と人間関係が生まれた結果らしい。

ストラテジーとそれ以外のシミュレーション、どちらがどうというわけでなくお互いが両方とも、もっともっと盛り上がってほしいものだ。いいゲームがドンドン出ること願っている。いまのブームを長続きさせるためにも、ネ。

☗長いあいだトップ5にがんばっていたジンギスカンだ。これにもハマったものだなあ。

☗スポーツものも人気が高いのだ。

☗初心者向けのライトニングバッカス。

さらなる可能性を求めて

本田　じつをいうとね、今回の特集の中で、航空会社に取材に行って、ボーイング767のフライトシミュレーターに乗っけてもらおうと思っていたんだ。結局ボツになったけど。

ロン　たしか、アメリカ空軍にウン十億円もするヤツがあるんですよねー。でも、シミュレーターもそこまで行くと、僕たちのようなトーシロには手に負えないんじゃないの?

本田　ウン、『トップガン』みたいなわけにはいかないよな。

ロン　でも、僕のシューティングの腕前をもってすれば、楽勝だぜ!とか言ったりして。

本田　よくいうよ、ったくロンドンは。だからみんなから豊丸なんていわれるんだよ。

ロン　いかーん、それだけは言わないでーん。

本田　おとーさんにいいつけてやるぞ!

ロン　いかーん、それはシャレになってなーい!

本田　とにかく、シミュレーションっていうのはいろんなところに使われている。最近、新聞か何かで読んだんだけど、為替相場や株価がこの先どう変化するかを予測するソフトが開発されて、結構注目されているらしいね。これもいろんなケースをシミュレートするものなんだろうけど……。ヘックスだけがシミュレーションじゃないってことだよね。

ロン　そういうシミュレートって、コンピュータならではのものですね。映画『ウォーゲーム』でも、米ソのあらゆる情報を蓄えたスーパーコンピュータが登場して、第3次世界大戦の経過をほぼ完璧に予測しますよね。あのクラスになっちゃうと、もともとボードゲームから始まったシミュレーションでは、絶対に不可能だと思うんです。だからこそ、コンピュータにしかできないような自由度の高いものが、これから先、出てきてほしいんです。

本田　フーン。

ロン　シミュレーションはあくまでも〝模擬〟だから、何度失敗しても実際には、ホンモノに近づけば近づくほどリアルになるのでありますです、ハイ。ムニャ……。

本田　おい、ロンドン。難しいことを言おうとして頭が混乱してるみたいだな。

ロン　まとめようと思っていたらわけがわかんなくなってしまったんです。よーするに……。

本田　モーいい、わかった。これぐらいにしておこう。

☗宇宙植民地を舞台にしたM.U.L.E.だ。

☗ハリアーがモデルのV/STOLファイター。

特集シミュレーションだよ全員集合で紹介したプログラムは

全国130店舗のTAKERUで発売中なのだ!!

シミュレーションだよ全員集合!

■花火師アチャ子
■ライフゲームキット
■ひものや大繁盛記
■ぷりんきぴあ

機種……………………………MSX2(VRAM128K)
メディア……………………………3.5インチ2DD
価格……………………………………2,000円[税込]

TAKERUについての問い合わせ先
ブラザー工業株式会社　TAKERU事務局
〒460　名古屋市瑞穂区堀田通9-38　☎052-824-2493

今月の特集で紹介した上記の4本のプログラムを1枚のディスクに収録してTAKERUで販売中です。

対応機種はMSX2(VRAM128K)、MSX2＋です。ただし、『ひものや大繁盛記』はMSX(RAM32K)以降の機種で動作します。また、ひものや大繁盛記は131ページの記事中にリストを掲載、『花火師アチャ子』は191ページからリストを掲載しています。なお、『ライフゲームキット』と、『ぷりんきぴあ』に関してはプログラム容量が大きいため、リストは掲載していません。TAKERUでのディスク販売のみになります。あらかじめご了承ください

TAKERUより、発売中の『シミュレーションだよ全員集合!』に収録されている、花火師アチャ子、ライフゲームキット、ぷりんきぴあ、に関しては、それぞれのコンストラクションモードで、データを作成し、ディスクに作成したデータをセーブできるようになっています。そのため、本ソフトを購入されましたら、あらかじめ、各ゲームごとのユーザーディスクを作成することをおすすめします。

万が一、操作方法の手違いなどにより、オリジナルディスクが破損した場合、MSXマガジン編集部では返品、取り替えに応じられませんので注意してください。

ユーザーディスクの作成方法につきましては、TAKERUで購入時に付属するマニュアルに説明してありますので、そちらを参照してください。

TAKERUでの購入方法

もう、すっかりパソコンソフトの自動販売機、TAKERUのことは、キミたちにお馴染みになっていると思う。MSXマガジンの特集で紹介したプログラムやソフトウエア・コンテストで入選した作品は、これまでもずっとTAKERUで販売してきたんだからね。

TAKERUというのは、自動販売機の感覚で手軽にパソコンソフトが買えるという利点だけでなく、欲しいソフトがいつでも買えるという利点を持っているのだ。つまり、せっかくパソコンショップに行ったのに、在庫切れでありません、ということがないわけね。TAKERUのマシンの中にはCD-ROMが入っていて、これに、人気のソフトが数千本も登録してある。もし、万が一、キミの欲しいソフトがこの中になくても大丈夫。全国130店舗のTAKERUマシンはホストコンピュータとネットワークで結ばれていて、いつでも欲しいソフトを取り寄せることができるのだ。う～ん、これってスゴイよね。

こんな便利な文明の利器を、今まで知らなかったなんていうキミは、今すぐキミの家の近くにある、TAKERU設置店をチェックしておこう。MSXマガジンに掲載されているブラザー工業株式会社の広告ページに全国のTAKERU設置店リストが載っているぞ。さあ、TAKERUに向かって走るのだ。

『財務ノート』の秘密をさぐる

消費税対応の財務会計ソフトが登場！

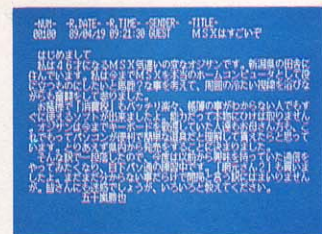
MSX2＋対応の本格的ビジネスソフトが発売された。とはいっても、これは新潟県内での限定販売なのだとか。なにはともあれ、開発者の五十嵐さんに会いに新潟まで行ってきたぞ。

お湯ネットを使ってコンニチハ！

Mマガ編集部が五十嵐さんの存在と、財務ノートという消費税対応のソフトを知ったのは、24時間体制のお湯ネットをとおして。右の写真のようなメッセージを残していってくれたからだ。その後、書面でも財務ノートに関する情報や、どうしてMSXを使って開発したかといったコンセプトを送っていただき、それじゃ新潟まで出かけていって詳しい話をうかがおうじゃないか！　ってなことで、今回の取材が実現したわけ。

ここで、その五十嵐さんのお手紙の一部をちょっと紹介させていただくね。Mマガ一同、恐れ入ってしまうような立派な内容なんだ。

「消費税の実施によって一番大きな影響を被るのは中小零細の事業者でありますが、それらの多くの人々には事務の合理化のために本格的なパソコンを導入したり、それらの機器を操作するための事務員を新たに雇うことすらおぼつかない人も多数おります。家事と事務員兼用の母ちゃん専務も大勢います。これらの数多い人々を楽にするものは決して〝32ビット〟の最新鋭機ではありません。せめて銀行の現金支払機のように誰でも気軽に使えるパソコンが必要だと考えます。現在の市場において、もっともその条件に近いパソコンこそ〝MSX〟だと思いますが、メーカー自身もその可能性に気づいているのは、現在のところ極めて希なのではないでしょうか」

なんだか最後のあたりは、編集部としても耳の痛くなってしまうような内容だけど、ホームパソコンとして誕生したMSXの、ひとつの重要な方向性であることは確か。コンピュータとしての機能は十分満たしていながら、家庭用テレビにつなぐだけで手軽に使え、価格も〜万円と安価なマシンはMSXをおいてほかにはないものね。16ビット機や32ビット機と競うのではなく、こうしたMSXならではの利点を生かした用途が、もっともっとあっていいハズ。そして、そのひとつが財務ノートなんだね。

⬆お湯ネットへの書き込みが、記念すべきパソコン通信初体験だったのだとか。

これがソフトハウス〝エル・ウッド〟の全貌なのだ

新潟県燕市にある五十嵐さんのご自宅。向かって左が奥さんの経営する美容室で、その隣の小さな一室に目指すエル・ウッドがある。数々のMSXに囲まれて、プログラムにはげむ五十嵐さん。財務ノートはここから生まれたのだ。

➡ここにソフトハウスがあるなんて信じられないね。

本業は学校の教材を扱う業者さん

財務ノートの発売元は、エル・ウッド。これは五十嵐さんがたったひとりで経営するソフトハウスなんだ。左ページの写真のように、自宅の一室を改造して開発ルームとしているわけ。

今はソフトハウスの社長さんという肩書が増えた五十嵐さんだけど、本業は中学校に技術課の教材を卸している業者さん。そのため学校の先生方とのおつき合いも多く、パソコンに詳しいことを知ってか、コンピュータ教育などに関して相談を受けることもあるのだとか。今もある学校の特殊学級の生徒のために、MSXとMSX-Writeを貸し出し、ワープロとして使ってもらっているそうだ。

そんな五十嵐さんとパソコンの出会いは6、7年前。東芝のパソピアというマシンを手にし、独学でBASICの勉強をはじめたころにさかのぼる。その後MSXに出会い、MSX1から2、そして2＋とステップアップしてきたわけだ。なんと財務ノートの原型となるプログラムは、3年ほど前から存在してるというから驚きだね。

➡五十嵐さんが自分で彫ったという文字。NHKの大河ドラマのタイトル文字に似てると思ったら、〝あれは私の師匠が彫ったんです〟と聞いてビックリ。

それでは、そもそも財務ノートを開発することになったキッカケをうかがうと、税務署に確定申告にいったとき職員の人から、〝農家の方でも簡単に申告書類が作れるようなソフトはありませんかねえ〟と相談を受けたからだとか。五十嵐さん自身も毎年確定申告には悩まされていたので、頑張ってパソコンでソフトを開発しようと決心したのだそうだ。

だから財務ノートの開発コンセプトは、〝素人にも使えるよう、とにかく単純に！〟。実際に農家のおじさんたちも使っている、簡単ソフトが誕生したのだ。

華麗なるパソコン歴をふり返る

初代パソピアにはじまり現在のHB-F1XDJまで、五十嵐さんが使ってきたパソコンは実に7台。しかも2台目以降のマシンはすべてMSXという徹底ぶりだ。歴代のマシンを紹介していくと、MSXとの出会いは東芝のHX-10DP。そしてMSX2ではパナソニックのFS-A1やFS-4600F、そしてサンヨーのWAVY77を使い、現在はソニーのHB-T7を通信用に、HB-F1XDJをプログラム開発用に愛用している。MSX2＋で漢字処理が強化されたから、プログラムが楽になりましたよ、とは五十嵐さんの弁。

⬆MSX-JEとプリンタを内蔵の4600F。財務ノートの原型はこれで開発した。
⬅パソコン初体験となったパソピア。

⬅現在のシステム構成。右のモデム内蔵型のHB-T7が、パソコン通信のホストになる予定。

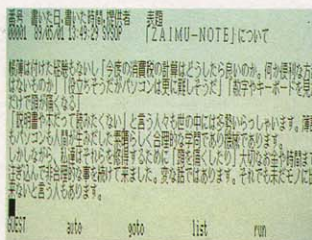
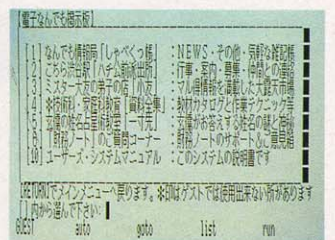
私はこれで簿記をマスターしました

財務ノートのソフトを作ろうと思い立ち、簿記や経理の仕組みを勉強しはじめた五十嵐さん。専門書をいろいろと買い込んできて読んではみたものの、どうもしっくりとこない。やたらと難しいことが書かれいて、肝心の経理の基本的なことがさっぱりわからなかったという。そんなとき出会ったのが『絵とき版・これならわかる簿記・経理』。イラストを交え、とにかくやさしく経理の仕組みを解説してある本なのだ。〝これを読んだおかげで財務ノートが作れたんです〟と、五十嵐さんもベタ誉め。著者の久保さんに連絡をとり、ソフトの仕様を決める上でのアドバイスもいろいろと受けたのだとか。財務ノートの開発コンセプトが〝素人にも使えるよう、とにかく単純に！〟というのも、この本の影響が大きいのかもしれないな。

日本実業出版社
久保博正・著
小川哲太郎・絵
価格1,140円[税込]

パソコン通信でソフトのQ&Aを

こうして、財務ノートを世に送り出した五十嵐さんの今後の計画をお聞きすると、パソコン通信をマスターしたいとのこと。具体的には、Mマガが誇るホストプログラムの〝網元さん2〟を使い、財務ノートに関する情報を提供したり、質問に答えたりするネットワークを開局予定とのことだった。

ホスト名はP.T.Aネット（仮称）。〝教育と生活のアシスタント情報〟というキャッチフレーズが示すように、財務ノート以外にも幅広くボードを提供していくそうだ。なんと姓名占星術入門のコーナーは、五十嵐さん自らが占ってくれるんだ。電話番号は☎0256-63-7249、運営時間は夜19時から23時まで。この号が発売になるころには、稼働してるハズとのことだった。

⬆これがP.T.Aネット。財務ノートに関するボードが開かれているのだ。

⬆ネットを試験運用したときのメニュー画面。実際にも、こんな内容になるとか。

パソコン初心者も安心して使える

何度も書くようだけど、財務ノートがターゲットとしているのは、簿記もパソコンもまるっきりはじめての初心者。極端な話、年に一回、確定申告の時期だけにパソコンの電源を入れる、なんてユーザーがいてもいいわけだ。だから、操作はとにかく簡略化されていて、基本的にはファンクションキーとテンキー、それにリターンキーだけですべての操作が完了する。なんとF6〜F10キーは、シフトキーを同時に押さないといけないという理由から、使用しないという徹底ぶりなのだ。

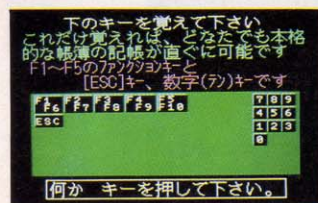
それではソフトの内容を順番に紹介していくね。左下の写真のように、メニューに登場するのは5つの項目。それぞれF1〜F5キーに対応しているぞ。

まず"総勘定元帳書き込み"というのが、記帳のメインである仕訳の仕事。毎日の取り引きを仕訳伝票の画面に記入し、各勘定毎の伝票を作成。これを印字したものが、総勘定元帳となるわけだ。

"財務諸表、元帳参照"は、入力されたデータをもとに作成される損益計算書、貸借対照表、製造原価報告書、勘定元帳などを見たり、書類として作成するためのもの。データを訂正したり、繰り越しデータを書き込むには"データ書き込み、訂正"が対応する。

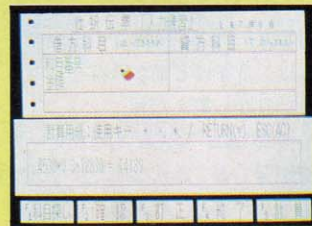
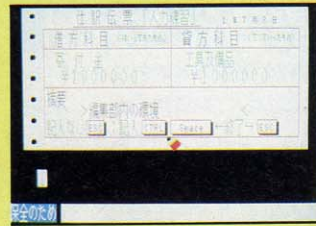
また、消費税の納税義務があるか、決算期はいつかなどの設定をするのが"消費税：他：初期設定"。過去の売り上げや今年度の予想収益から、課税制度を決定する消費税シミュレーションの機能もある。さらに、簿記の基本を覚えたり、財務ノートの操作をマスターするための"作業終了/仕訳練習"といった項目もあるんだ。

F1 総勘定元帳書込み
F2 財務諸表元帳参照
Main MENU F3 データ書込訂正伝票
F4 消費税：他：初期設定
F5 作業終了／仕訳練習

⬆財務ノートのメニュー画面。機能を選ぶのは、ファンクションキーでオーケー。

⬆操作に必要なキーも画面に表示されるぞ。これなら電卓感覚で扱えそうだね。

入力の練習モードもあるよ

財務ノートに慣れないうちに、大切な帳簿をいきなりコンピュータに入力するのは、なんとなく不安なもの。ちゃんとできるかな、間違えたらどうしよう、なんて人は、まずこの練習モードを試してみようね。伝票を印刷することはできないけど、財務諸表は実際のソフトと同じように、ちゃんと作成できるんだ。

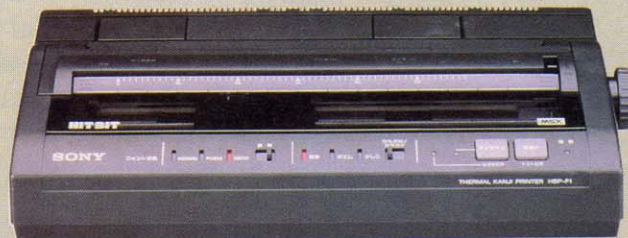
⬆左側に入ってきたもの、右側に出ていったものを記入する方式の仕訳伝票。

⬆計算機能を呼び出すこともできる。使用キーの説明が表示されるのも親切だね。

⬆MSX-JEに対応しているので、漢字のメッセージを書き入れることも可能なのだ。

⬆複雑な消費税の計算だって、ソフトが自動的に処理してくれるからウレシイね。

必要な機材はこれだけです!!

財務ノートを使うのに最低限必要なのは、MSX2＋パソコンと24ドットの漢字プリンタ。さらにRGBモニターがあればいうことないけど、とりあえず家庭用テレビに接続して使用することも可能なんだ。また、このソフトはMSX2＋対応となっているけど、ソニーのMSX標準日本語カートリッジ（価格17,000円[税別]）があれば、MSX2でも使うことができるのだ。

モニターTV

⬅なくてはならないもの、というわけではないけど、あれば便利なのがRGB対応のモニター。これはソニーの『CPS-14F1（価格60,000円[税別]』で、RGBだけでなく、ビデオ入力端子も備えたものなんだ。

プリンタ

⬆写真の製品はソニーの24ドット漢字サーマルプリンタ『HBP-F1』。価格は44,800円[税別]だ。もちろん、パナソニックやブラザーの漢字プリンタだって使えるからね。

MSX2＋

➡ソニーのMSX2＋『HB-F1XDJ（価格69,800円[税別]』。MSX-JEを内蔵しているので、日本語入力に連文節変換が可能になる。

実際に財務ノートを体験すると

機能の概略がわかったところで、実際に財務ノートを使ってみた。編集部には簿記にくわしい人間がいないこともあって、マニュアルに記載された説明を読みながらの作業だ。さて、思いどおりに動いてくれるかな。

まずやらなければならないのが初期設定。消費税シミュレーションから挑戦してみよう。基準となる過去の課税売上高を入力すると、課税方法に関する質問が表示される。〝はい〟と〝いいえ〟で答えていくと、最後に金額に対応した課税方法と納税金額が表示されるという仕組みだ。

次に現在の日時の設定を終えると、〝店名(社名)を書きますか〟のメッセージが。[CTRL]＋[SPACE]キーで漢字モードにして、〝MSXマガジン〟と入力。さすがMSX2＋ってとこだね。そして決算期を入力して、利益率(100円の売り上げに対する利益)を記入。最後に必要に応じて科目名を変更し、初期設定完了というわけだ。ちなみに、あらかじめ用意されている科目名は100。収益、費用、資産、負債、資本の5項目で色分けされているので、わかりやすいぞ。

それでは、いよいよ総勘定元帳書き込みに入る。まず伝票に記入される日付を確認。このとき月が変わっていれば、それまでのデータが〝××月の月末データ〟として記録されるんだ。そして伝票の印刷方法を決定すると(通常は〝データの入力後にまとめて印刷〟を選ぶ)、画面は仕訳伝票の入力になるのだ。

この伝票は左側に借方科目、右側に貸方科目を記入する方式のもの。まず借方の科目番号と金額をテンキーで入力し、間違いがなければ[F2]キーで確認。同じように貸方科目も入力すると、一枚の仕訳伝票が完成というわけだ。損益計算書や貸借対照表といったものは、この仕訳伝票のデータをもとに自動的に作成されるんだよ。

とにかく仕訳伝票さえ入力できれば、あとはすべてコンピュータ任せというこのソフト。うん、これなら誰にでも使えそうだね。

⬆文字が大きいのは、家庭用テレビにつないで使えるための配慮だ。

⬆印刷の設定をしているところ。通常は〝後で印刷〟を選択しようね。

⬆いよいよ仕訳伝票を入力する。まずは借方科目の科目番号から。

⬆各種伝票の印刷も、画面のメッセージに従って簡単に行なえる。

財務ノートの問い合わせ先はこちら

⬆これが財務ノートのパッケージ。詳しいマニュアルも付属してくるのだ。

はじめにも書いたように、財務ノートは新潟県内での限定販売としてスタート。これからは全国どこでも手に入るよう、販売網を広げていくとのことだ。また通信販売も受け付けているので、下記の連絡先まで電話で確認してみよう。

今回紹介したソフトは商業用だけど、ほかにも農業用、工業用などのバリエーションもそろっているぞ。

〒959-12
新潟県燕市中央通り5-2
(有) エル・ウッド　五十嵐勝也
☎0256-63-7249または66-2973

アプリケーション
■エル・ウッド
■MSX2＋・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格19,800円[税別]

こんなふうに印刷されるぞ

ユーザーが入力した仕訳伝票のデータに基づき作成された表を、プリンタで印刷したのがコレ。それぞれの表や伝票のフォーマットはソフトが管理しているので、ユーザーは画面上で印刷したいものを選ぶだけでいいわけだ。こうして印刷したものをファイルしていけば、立派な帳簿が完成するというわけなんだね。

貸借対照表〔合計残高試算表〕
1年 6月 5日現在
検印欄

(商号) MSXマガジン

資産の部		負債・資本の部	
現　金	14,528,770.－	支払手形	0.－
預　金　1	125,690.－	買　掛　金	0.－
預　金　2	0.－	短期借入金	0.－
預　金　3	0.－	未　払　金	0.－
預　金　4	0.－	未払費用	0.－
受取手形	0.－	前　受　金	0.－
売　掛　金	2,345,678.－	預　り　金	0.－
有価証券	0.－	預り消費税	[illegible]
他当座資産	0.－	前受収益	
棚卸資産	0.－	割引手形	
前　渡　金	0.－	納税充当金	
前払費用	0.－	[illegible]	
未収入金	[illegible]		
立　替　金			
仮　払　金			
仮払消費税			
他流動資産			

仕訳帳　1年 6月 5日

日付　摘要　借方　金額　貸方　残高

6/5　★MSXマガジン売上
6/5　★網元さん2売上
6/5　★MSXポケバン
6/5　青山銀行普通口座M12利息
6/5　パソコン修理代金－MEC
6/5
6/5　ASOBII広告料
6/5

借方	金額	貸方
現　金	12,345,678.－	課税売上1
売　掛　金	2,345,678.－	課税売上2
現　金	3,456,789.－	課税売上3
預　金　1	125,690.－	受取利息
修　繕　費	556,677.－	現　金
通信交通費	382,565.－	現　金
広告宣伝費	334,455.－	現　金

金額　貸方　残高
¥12,345,678.－
¥15,802,467.－

1年 6月 5日
現　金
金額
¥12,345,678.－
¥12,345,678.－

MSX若人の集い、炸裂！

MSXフェスティバル in HOT SUMMER

新作ソフトをひっさげて、ついでに企画もひっさげてやってきましたイベントの季節。この夏のMSXのイベントは、盛りだくさんの仕掛けがあって、おもしろいんだぞう。さあほれ、キミも体験してみるのだあ。

主　　催／MSXマガジン、MSX・FAN、Panasonic
協　　賛／アスキー、ウルフチーム、エニックス、ゲームアーツ、光栄、工画堂スタジオ、コナミ、コンパイル、ザインソフト、システムソフト、システムサコム、スキャップトラスト、T&Eソフト、ナムコ、日本ファルコム、パックインビデオ、パナソフトセンター、ハミングバードソフト、ビクター音楽産業、BIT²、ヘルツ、ポニーキャニオン、マイクロキャビン、リバーヒルソフト
特別協賛／花王

さ、イベントイベント、イベントの告知ですよ！　恒例になってまいりましたMSXの全国縦断イベントの季節が、ひたひたとやってまいりましたね。この夏は、そのタイトルを『MSXフェスティバル in HOT SUMMER』として、元気に日本列島内９ヵ所を回らせていただきます。

ほいでですね、今回のこの一連のイベントの画期的なところは、その主催。弊誌MSXマガジンと、それとMSX・FANさん、そしておなじみPanasonicの３者が三つどもえ、トリプルファイターとなってその活動に当たるという、これまた前代未聞の運営システム上に成り立っているのです。マイムマイムのように手を取り合って、明かるい未来に向かってみんなで走り出しましょうという、意図でありますね。

開催のスケジュールなどについては、表をみていただくとしまして、では、今回のイベントの特徴や内容に触れてみましょう。

まずは、**ステージ**。この業界内の有名人が総合司会を務めてしまうのです。T&Eソフトの吉川さんでしょ、ナムコの河野さんでしょ、MSX・FANの北根さんでしょ、ほんでMマガの田中パンチ……。ほかにもいろんなお方がステージに立たれる予定です。

そして、具体的にはステージでどんなことをするのかと申しますと、これまたたいへん。各ソフトハウスの新作情報の大公開、そしてオリジナルグッズのプレゼント。見る者の７割以上は魅了されてしまうという魅惑のステージに、乞うご期待なのだ。

まだあるぞ！　題して**初体験ソフトコーナー**だ。この秋から冬にかけて発売予定の未発表ソフトが大公開されるのだ。コナミの、ナムコの、システムソフトの、まだぜんぜん発表されていないこれからのラインアップが、わかってしまうかもしれないんだとよ！

そうそう、発売直後の新作ソフトももちろん展示、公開されるぞ光栄の信長の野望　戦国群雄伝とかね、リバーヒルソフトのD.C.コネクションとかね。

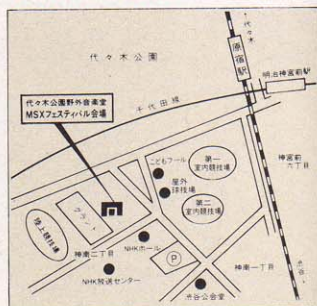
と、このイベントの情報量はとても立派なものなんですが、それに加えて、エンターテイメント性も充実しているのでございます。そう、ゲーム大会なんかも、あるわけなんだな。

●開催スケジュール

※東京会場と大阪会場のみ、主催はイベントスタッフ事務局となります。

地区	開催会場	日程	開催時間	問い合わせ
札幌	そうご電器　YES SAPPORO　4Fイベントホール	8月 6日(日)	10:00〜17:00	☎011-214-2850
仙台	デンコードー　DaC仙台東口店	8月 8日(火)	10:00〜17:00	☎022-291-4744
東京	代々木　野外音楽堂	7月25日(火)	10:00〜17:00	☎03-226-0690
名古屋	栄電社　本店　特設会場	8月 1日(火)	10:00〜17:00	☎052-581-1231
大阪	ABC　エキスタ(大阪駅ターミナルビル15F)	7月30日(日)	10:00〜17:00	☎03-226-0690
神戸	星電社　三宮本店	7月23日(日)	10:00〜17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ　パソコンCITY　広島	7月27日(木)	10:00〜17:00	☎082-248-4343
四国	ダイイチ　パソコンCITY　松山	8月 3日(木)	10:00〜17:00	☎0899-31-6711
福岡	ベスト電器　福岡本店　8Fマルコポーロ	7月28日(金)	10:00〜17:00	☎092-781-7131

東京会場はこちら！

業界初,3,000名様に。ディスクパンフレットも大登場!

業界4社対抗『激ペナ』&『ファミスタ』全国縦断MSXペナントレース

日程	地区	開催会場	試合組み合わせ
8/6	札幌	YES SAPPORO	コナミvsナムコ MSXマガジンvsMSX・FAN
7/25	東京	代々木 野外音楽堂	コナミvsMSXマガジン ナムコvsMSX・FAN
8/1	名古屋	栄電社 本店	コナミvsMSX・FAN ナムコvsMSXマガジン
7/30	大阪	ABC エキスタ	コナミvsナムコ MSXマガジンvsMSX・FAN
7/28	福岡	ベスト電器 福岡本店	コナミvsMSXマガジン ナムコvsMSX・FAN

でもね、そんじょそこらの大会とは大会が違うのだ。くしくもこの夏に発売となる2大野球ゲームの**激ペナ2**と**ファミスタ**が、どどーんと登場する、てなわけだ。参加したい? 酸化はしたくないよね? では、目薬をさして、よく以下の文を読んでね。

コナミのTHEプロ野球 激突ペナントレース2、そしてナムコのプロ野球ファミリースタジアム、このふたつのゲームを使用して、対戦方式によるゲーム大会を催します。その大会に参加したい人は、こうするのです。まず、右ページ下の参加申し込み券を、上手に切り離します。そして、ボールペンで自分の名前と年齢を書きます。それで、激ペナ2の大会に参加したい人は、激ペナ1で作った自分のオリジナルチームをディスクにセーブして、当日会場に持っていけるように準備します。またファミスタの大会に参加したい人は、Mマガなどを参照してセ・パ12球団のなかからどこを選ぶかを自分で決めておいてください(といっても当日はドラフトによってチームを決めるので第一希望がそのまま通るかどうかはわかりませんがね)。ここまでできたら、イベント当日を待ちましょう。

ゲーム大会の受け付けは、午前10時から午後3時までです。参加申し込み券を忘れずにね。そして、ゲーム大会は、午後3時30分から午後5時の間で行なわれます。参加希望者全員がゲームをすることはとてもできないので、出場者は抽選によって選出します。ごめんにゃさいね。出場者が決まった時点で、プレイボール! 成績に応じて記念品や賞品が授与されるという、こういう寸法でさあ。

あと、このイベントでは、業界初の試みとして、イベントの内容がキミのMSX2のモニター上に再現されてしまうディスクパンフレット(MSX2要漢字ROM/MSX2+)を用意しています。全会場合わせて3,000枚を用意しました。各会場での先着200名に**もれなく**、またゲーム大会でのチャンピオン予想クイズの正解者にももれなく進呈する予定です。

今度のイベントは燃えてますぜ。

実録 イベント企画会議

今回のイベントを開くにあたり、コナミ、ナムコ、Panasonic、MSX・FAN、そしてMマガの5社間で綿密な企画会議が行なわれた。これらの写真は、いかにまじめにそしてスムーズに議事が進行したかを表わしたものだーな。

このような企画会議が行なわれるということ自体も、画期的なことである。また、やりますかねえみなさん。またやる? じゃ、一杯いきましょうか、どーんと。

⬆手前がナムコの河野さん。あちらが松下の平賀さん。

⬇小さなザルを頭に乗せて議決に抗議する田中パンチ 強い意志がうかがえる

⬆手前がコナミの池田さん。そして奥からFANの北根さんと渋谷さん。

⬆一糸乱れぬチームワークで、会議は踊る。と思いきや、ちゃちゃを入れてしまう田中パンチ。

➡はっきりいって、この写真はやらせである。明らかに全員、カメラを意識している様子だ。

➡会議の舞台となった、池袋サンシャインシティ・プリンスホテルなんだよー。

これが例のものだよ

下の参加券を切り取って、必要事項を書き込んだのちイベントに持って行って、初めてゲーム大会に参加できるんだからねえ。

そいでもって、追加の告知。そのゲーム大会ではエキジビションマッチとして、別表のとおりに業界対抗の野球ゲームマッチも行なわれます。はて、どこが一番実力があるのでしょうかな?

MSX フェスティバル in HOT SUMMER
ゲーム大会
参加申し込み券
激ペナorファミスタ
※どちらか一方に参加できます
MSXマガジン

名前	年令

骨までしゃぶるMマガ逆取材!!!

"SPA!"に菅沢現わる!

もしかして、大人の読者のみなさまはご存じかもしれません。弊誌の、菅沢美佐子が、週刊スパのグラビア記事になってしまったのでした！

●小誌が東洋に誇る美人編集者

まだ秀吉が木下藤吉郎だったころからおよそ400年たった、東京のある暑くも寒くのない日の午後、Mマガ編集部の電話が鳴った。

ぴんぴろぴんぴろぴん。「はい、MSXマガジン編集部です」、「すいません、月見うどんと、開化丼を2つね。ニッカウヰスキーのむかいのビルの花の係長ですけれども」、「こちらは、雑誌の編集部なんですけれども」、「ああ、すいませんでした」、ガチャン。

それからしばらくしてまた電話が鳴った。それは女性の声であった。「週刊スパと申しますが、あのそちらにカンザワさんという女性のかたがいらっしゃいますですねえ」、「カンザワというのは今ちょっと切らしておりますが、スガサワというものならおりますけれども」、「ああ、そのかたです、おそらく……」

Mマガという雑誌は、なかなかかたやぶりな雑誌なので(?)、けっこう自分とこの編集者の写真とかをぽんぽこと出してしまうことがよくあります。そんななかで、女性軍の旗手として一番出番の多いのが、菅沢美佐子(26)。みんななんか、モデル代わりに使ってしまうパターンが多いのです。熱心な読者のあなたなら、ここ半年くらいのあいだに、菅沢美佐子のビジュアルをいく度かご覧になったことがおありでしょう。

Mマガは、全国誌であります。読者層も、けっこう広域の年齢層にわたっているみたいです。そういった読者の中に、週刊スパの関係者もいらしゃったようでして。電話の受話器から声が聞こえてきます。「じつは、今度、どうせつき合うならこんなコと、というよう

その風景

取材の風景。一番左のバカこそ松本隆一その人。しょうがねえなあんとに。

●これで菅沢イッキにメジャー化か

な感じで、第一線で活躍する美人女性をグラビアページで紹介するというよーな企画がございまして……」。何人かの候補のなかで、たまたまMマガの誌上を飾っていた菅沢美佐子が担当編集者の目にとまり、アタックの電話がかけられてきた。ことの次第はこうなっているのでした。

そういう依頼を本人に伝えたところ、「えー」。喜んでいるのか、悲しんでいるのかわからないようにぼかしながらも、一般週刊誌に写真が載るんだわ、と毛穴からこぼれ落ちるラッキーチャチャチャ

な感じは隠しきれない様子。「あとで、また電話があるみたいだから、そのときお話しして、自分の意志で決めてくださいな。編集部としては、ぜんぜん問題ないからさあ」、「はい」。

しばらくすると、電話があったようです。菅沢美佐子は、なんかしばらく受話器のむこうの相手と話をしていたみたいでした。そして、どうやらがってん承知をしてしまったみたい。ほれほれ。

まあ、それが、このようなページ製作という悲劇を生むようなことになろうとは、夢にも全員思ってました。「おーい、菅ちゃんの写真撮りに週刊スパがくるんだとお」。まるで、大阪の寝屋川市民会館に工藤静香が来る！　というようなノリで、もう編集部は上を下への大騒ぎ。聞くところによると、だいたい午後６時ごろには編集部にカメラマンともども来ますとのこと。うわあ。

しかし、さすが週刊誌。今日、取材申し込みで、その当日に取材と撮影とは。

そんなこんなで時のながれにみをまかせぇー、ておりますと、おやまああらさて、午後６時。午後６時15分。午後７時。Mマガ編集部に来る前の取材が長びいている模様です。待ってたバカどもも、ガミラス艦が宇宙戦艦ヤマトの拡散波動砲に負けてしまったように、時間の波動に負けて、待つ身のつらさよで、そぞろ帰宅し始めたのでした。１人へり、２人へり、５万人へり、高速戦闘へり、あれれあんまりいなくなっちゃったよ。逆に、そのことが好都合だったんですね。超うるさい外野が消えたわけですから。そして、午後９時。やって来ました、ご当地へようこそ。現われたのは、編集の松尾敬子さんと、カメラマンの早助康子さん。わあスパの取材だぁ。

スパの取材陣
左が松尾敬子さんで、右が早助康子さん。なんかしらぬが、妙なノリのおふた方でしたな。

机に向かってポーズをとる菅沢に向かって飛びかうヤジ。隣のログイン編集部の松本隆一が、横でピースサインを出す！　いらだつカメラマンさん。しぶとく残っていた物見遊山の俗物たちが入れるちゃちゃにいらだつ編集さん。編集さん大弱りの構図。しかし、こちらがカメラを向けたらそれなりにポーズをとってしまわれるあたりには、プロ根性が見受けられてしまっちゃって、そりゃもう大笑い……ああ、失礼。いやあ。

あんまりしつこく遊びかけていると、しまいめにゃあ本気で怒られそうなので、一段落ついたところで、不発弾の処理を見守る近隣の住民のように、約３メートル離れて避難避難。取材敢行。

そして出てきた記事は、こんなん出ましたけど。「取材されてどうだった菅ちゃん？」、「ええ、ほほほほほほほほほほ」、彼女は相変わらずである。さすが○○○○と異名をとる菅沢であった。

Mマガ編集部に寄せて
松尾敬子（週刊SPA！編集部）

私は会った！　青山ハイテクニポポ族

私がはじめてアスキーに足を踏み入れたのは、忘れもしない５月？日（忘れとるやんけ）。週刊スパという雑誌で『各業界の美人大集合』的な企画があり、その取材でアスキー一美人と評判の菅沢美佐子様の取材に伺ったのである。深夜にも関わらず菅沢さんは優しく（可愛く♡）取材に応じてくださりすべては順調にはかどるかに思えた。

が。

人生楽あれば苦あり。ロミ山田。

なごやかに業務を推進する私たちの周りにフト気がつくと人だかりが……。しかもその人だかりは最初こそ遠まきだったものの私たちが危害を加えないと知るや「お、菅沢ナニナニ」とか、「ピースピース」などと口々に叫びながらヒタヒタとにじり寄ってくるのだ。

ん？　この光景はどっかで見たぞ、エート、エート、何だっけかなー。

そのとき私は思いだした。「そーだ、ニポポ族だ！」。それは以前テレビで見たアマゾンの一部族で、興味のあるものをじ～っと凝視するその目線といい、対象を集団で包囲して近づく点といい、さらには人がおシゴト中ということが全然判っていない素朴な心まですべてが生き写しなのであった。アスキーといえばクールなデジタル集団と思っていたら（ナイか）大マチガイ！　本質は南青山のニポポ族！　てなワケで来月からはアスキー一族の生態を鋭く描く重箱のスミ企画、『東京オタク通り』が始まるからヨロシクねっ　（ウソ）

⬆本文とこの写真は一切関係ありません。

MSXで8ビットサンプリングが楽しめる

とーくまん

Mマガ5月号のお便利ツールのコーナーで、ボイス・レコーダーのソフトを紹介したら、これが意外と好評。それではということで、より本格的なボイスサンプラーを紹介するぞ。それがエミール・ソフトから発売中の『とーくまん』。音声データを編集するエディタも付いているのだ。

⬆MSX2＋にとーくまんをセット。マイクロホンはカートリッジに接続して使うのだ。

MSXが喋ったら絶対に楽しいのだ

ノドが渇いたからジュースでも買おうかな、なんて自動販売機の前に立つと〝いらっしゃいませ〟の声。お金を入れてボタンを押し、ガタゴトとジュースが出てくると〝ありがとうございました〟。これすべて、音声合成チップの仕業。小さくて足がいっぱい生えた、なにやらわけのわからない部品が、人間の声を真似ているんだ。

はじめて、それも真夜中に、ひとりでこんな販売機に出会ったときは、ずいぶん面食らったけど、今ではすっかり当たり前のこと。車だって電子レンジだって、みーんな喋る時代になったってことだね。だからだから、そんなハイテクを可能にしたコンピュータが、気の利いた会話のひとつもできないなんて、許せないよね。いきなり国際政治に関して意見を述べよ、なんて無理はいわないけど、電源を入れたらコンニチハのひとつも喋ってほしいわけだ。

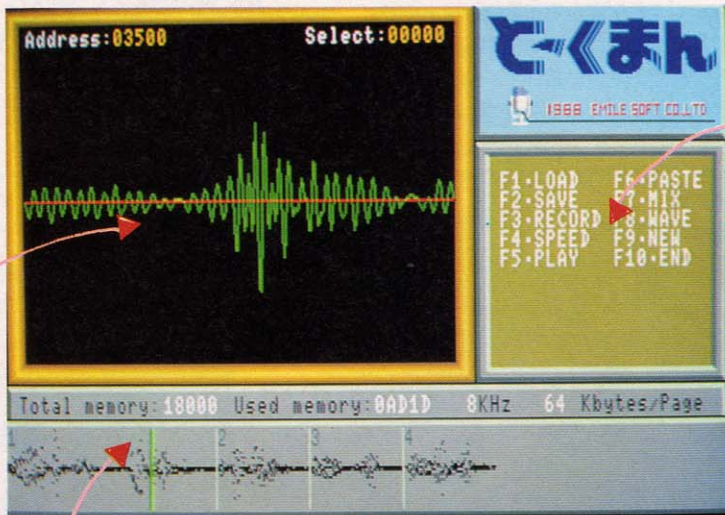
そんな期待に応えて登場したのが、エミール・ソフトの『とーくまん』。ROMカートリッジとマイクロロホン、それにサンプルプログラムが入ったディスクとマニュアルがセットになって14,800円[税別]で発売中なのだ。これをキミの持ってるMSX2やMSX2＋にセットすれば、おしゃべりコンピュータに早変わりするぞ。

もちろん、とーくまんでサンプリングした音声データは、BASICのプログラム中で利用することも可能。Mマガに連載の〝人工知能うんちく話〟に掲載されたプログラムを参考にして、MSXと会話を楽しむなんてこともできてしまうというわけだ。なんとなく見飽きてきたキミのMSXが、とーくまんで気になる存在となること、請け合いだよ！

画面構成はこんな感じ！

とーくまんを起動すると、こんなカッコイイ画面が表示される。音声データをサンプリングしたり編集したりといったことは、すべてこの画面を見ながら進めるわけだね。もちろん、編集したデータをディスクにセーブすることも可能。操作はファンクションキーやカーソルキーに対応しているので、簡単に覚えられるよ。

波形ウインドー

音声データを波形表示するところ。一画面につき300バイト分のデータとなっている。入力レベルを調整すると、リアルタイムに波形が変化する。

メモリウインドー

メモリ内の音声データをドットで表示。通常は一画面に16キロバイト分のデータが表示されるけど、2～128キロバイトまで、7段階に表示を変えることも可能。

コマンドウインドー

ファンクションキーに割り当てられた機能などを表示する。音声データを編集するときは、下にあるサブメニューに切り替わるぞ。

機能はイロイロ何して遊ぼうか!?

それじゃあ、とーくまんで何ができるか、順番に紹介していこう。

まず基本となるのは、音声のサンプリング。これにはCDなどと同じ、PCM録音と呼ばれる方式を採用している。具体的には、音を大きさに応じて8ビット(256段階)のデジタルデータに変換し、MSXのメモリに記録するわけだ。

もっともCDの場合は16ビットサンプリング。音質的にははるかに劣るわけだけど、実用には十分じゃないかな。参考までに書いておくと、お便利ツールのボイス・レコーダーは1ビットサンプリング。それでもちゃんと声が聞き分けられたのだから、8ビットサンプリングのとーくまんの実力をあなどってはいけないぞ。

また、音声を取り込むときのサンプル周波数(変換するスピード)を、4～8キロヘルツまで変えることも可能。周波数が高い(スピードが速い)ほど音質は良くなるけど、それだけメモリが必要になるので、サンプリングできる時間も短くなるから注意してね。

さて、無事に音をサンプリングできたとしても、ただ再生してるだけじゃつまらないよね。そこで注目してほしいのが、とーくまんの編集機能。エコーをかけたり、データの順番を並べ替えたり、いろいろと遊べそうなのだ。

まず、余分なデータを取り去るのがカットとクリアー機能。切り取られた部分に後のデータがつめられるのがカットで、そのまま無音の時間が残るのがクリアーというわけ。コピー機能は、ある一定の範囲のデータを文字どおりコピーするもの。それを別の場所に移動するのがペーストで、ほかの音声と混ぜ合わせるのがミックス。なんとミックスを実行すると、複数の音声が同時に再生できるのだ。ただ、面白がっていくつも音を重ねると、何をいってるかわからなくなっちゃうぞ。

あたりに声が響きわたるエコーは5段階。データ全体にかけるんじゃなくて、ここだ！　っていうポイントで効果的に使おうね。さらに、テープを逆回しにしたような効果が得られるインバート機能や、指定した範囲の音声を大きくするラウド、小さくするソフトなんて機能もそろっている。これだけあれば、思いどおりにデータを編集できそうなんだ。

また、こうして編集した音声データをBASICで自由に使うために、6つの拡張ステートメントも用意されているぞ。これを上手に利用すれば、キミのMSXがウルサイほどに喋り出すってわけなんだ。

最後に、とーくまんに関する問い合わせは、次の住所まで。通信販売も受け付けているそうなので、近くで売ってなくても安心だね。

〒770 徳島県徳島市庄町1-63
(有)エミール・ソフト開発
☎0886-31-2366

とーくまんのメモリマップなのだ

とーくまんの音声データが記録される場所は、上のマップのとおり。通常は使われることのない裏RAMと呼ばれるメインメモリの7FFFH番地までや、ビデオRAMの64キロバイトも利用されるわけだ。また、メモリマッパーにも対応しているので、メインRAMの多いマシンでは、それだけ大きな音声データを扱えるんだよ。使用できるメモリ総量は、画面上にトータルメモリとして表示されているぞ。

サンプルプログラムもあるぞ

付属のディスクをセットしてマシンを起動すると、自動的にサンプルプログラムが立ち上がる。用意されてるのは5種類。時計を持った女の子が時を知らせるトーキングクロック、メモリの内容を読み上げるボイスダンプ、羊が柵を飛び越えるアップカウンター、カウントゼロになるとスペースシャトルが打ち上がるダウンカウンター、BASICでエラーが発生したときに、BEEP音のかわりに声で知らせるエラートークなどだ。また、メニュー画面のグラフィックをクリックすると、いろいろな音が出るんだよ！

⬆動物の鳴き声もリアルなんだぞ～！

⬆プログラムの内容確認に便利だよ。

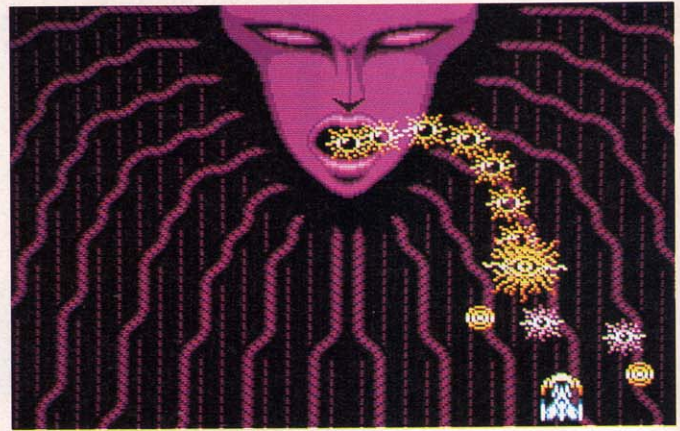
⬆寝つかれぬ夜には、MSXといっしょに羊の数でも数えてみようか。

⬆カウントダウンの開始時間の設定は、××時間××分××秒前から。

明日のゲームデザイナーをめざせ!!

シューティングゲーム・コンストラクション

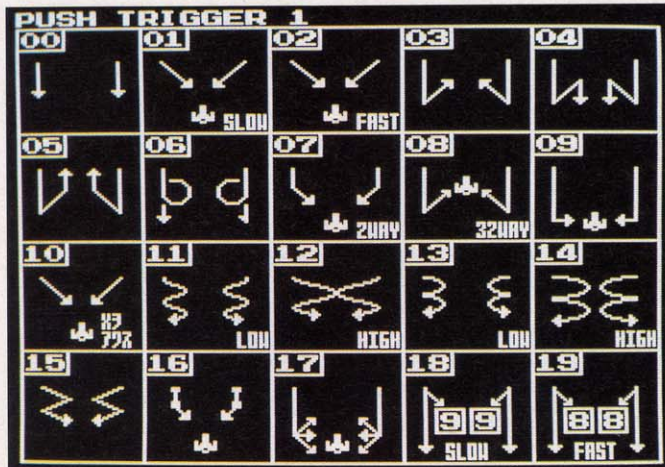
吉田建設

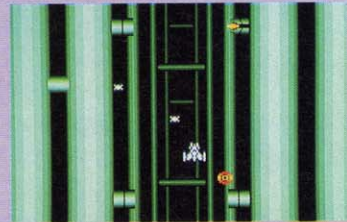
今月号のTAKERUのTOP10で、いきなり初登場の1位に輝いた吉田建設。まずはサンプルゲームを楽しむ。そんでもって、自分でオリジナルゲームをコンストラクションして楽しむ。ひと粒で2度おいしい吉田建設だ。

テクニックを大伝授するぞ!

みんな、吉田建設のオリジナルゲーム作りは進んでいるかな？今回は、サンプルゲームの中から、キミたちがじっさいにオリジナルゲームを作るときに、参考になる具体的なテクニックを伝授したいと思う。

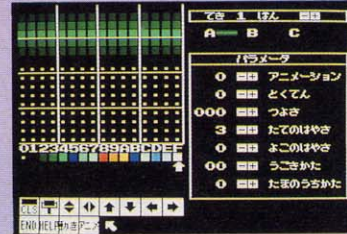
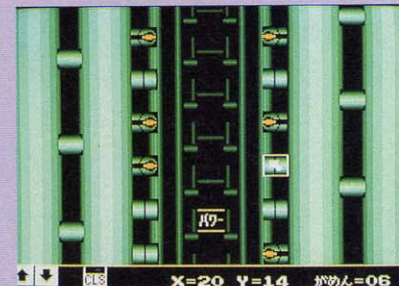
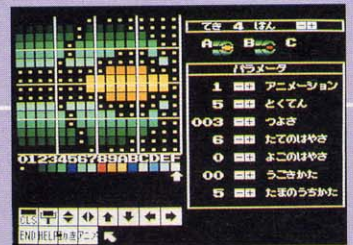
サンプルゲームをプレイした人は、わかると思うけど、あの手この手のテクニックが駆使されている。どうしてこんなことができるの？ と不思議に思うかもしれない。たとえば、ステージ3の高速4重スクロールとか、ステージ7に登場する神殿の守護神バンボが吐き出すレーザーとかね。

テクニックを大きく分類すると、敵キャラを背景として使う方法、背景を敵キャラとして使う方法が考えられる。ステージ3の高速4重スクロールは、敵キャラを背景として使い、それぞれのスピードを細かく設定することで、視覚的に4重スクロールしているように見せているわけだ。

一方、ステージ7の神殿の守護神バンボの場合は、背景に描いているわけね。じつは敵キャラなのは口の部分だけなのだ。こーすると、敵キャラエディタでは作れないようなデカキャラなども作れるというわけ。しかも、バンボが吐き出すレーザーも敵キャラ、敵キャラが敵キャラを吐き出し、さらにその敵キャラが敵キャラを吐き出す……というふうに設定すると、あのドバーッと吐き出すレーザーになるのだ。

⬆敵キャラの動き方も豊富にある。アイデアと工夫次第で、さらに応用範囲が広がるぞ。

STAGE 3 4重スクロールの謎

⬆これが4重スクロール面。色使いとスピードの違いからくる遠近感がスゴイでしょ！

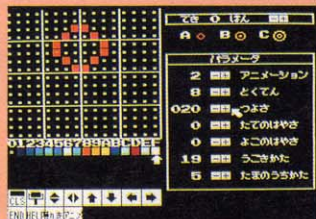
それでは、STAGE3の高速4重スクロールの謎に迫ってみよう。もちろん、MSX2+が4重スクロール機能を持っているわけではない。

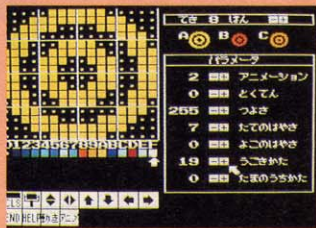
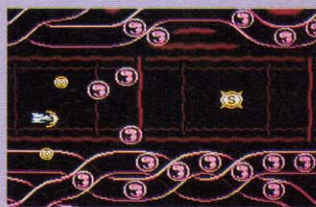
ようするに、敵キャラを背景の一部として描き、それぞれのスピードで動かすと、疑似的に多重スクロールしているように見えるのだ。しかし、口で言うほど、簡単ではないぞ。ここまでやるには、何回もテストプレイをして、細かな調整が必要なのだ。宇宙空間などでは、敵キャラで星を描き、異なったスピードで動かせば、簡単に多重スクロールが実現できるけどね。

⬆横パイプを敵キャラとして作成する。動きのパターンは、0番に設定。
➡砲台は、いちばん手前にあるので、そのぶん速いスピードに設定する。

⬆サンプルゲームを作った吉田くんも苦労してる。

ただ単にスピードを変えた敵キャラを作るだけではダメ。マップ上へ配置する位置も重要なのだ。これに失敗すると、奥にあるものが手前にあるものの上を通ったりしてしまう。これは、じっさいに何度もテストプレイするしかないね。

STAGE 7 バンボのレーザー

⬆バンボの吐くレーザーは１画面に表示可能なスプライトの最大数まで増殖する。

さて、お次は、ステージ７に登場する神殿の守護神バンボだ。バンボ自体は背景のマップに描いている。敵キャラはレーザーを吐き出す口の部分だけ。ここでのポイントは動きパターンの19番を設定してること。つまり、敵キャラ番号８を出す動きだ。ところで、番号８の敵キャラを見ると、これまた、番号８の敵を出す設定となっている。つまり自分自身を次々と吐き出すというわけ。

⬆バンボの正体は、なんと口の部分だけ。動きのパターンを19番に設定するのだ。

➡これがレーザー。自分が自分自身を吐き、一瞬の間に増殖してレーザーになる。

STAGE 8 蛙が鳴くから帰ろう？

⬆背景のフリをしている敵キャラなのだ。

ステージ８をプレイしてると蛙の卵を想像しちゃうんだよね。で、このカエル、初めは背景のフリをしているけど、自機とＹ軸上に重なると、急に突っ込んでくる。つまり、９番の動き。ポイントはスクロールの速さと同じスピードに設定すると、こーなるわけね。

STAGE 10 スタッフスクロール

⬆スタッフスクロールも簡単にできるぞ。

ステージ10は、いわゆるスタッフスクロールってヤツ。ま、言われてみれば、どうってことはないのだけど、背景マップに文字を書いておけば、こーゆーこともできるということ。ここでは、星を敵キャラで描いて、スピードに変化を持たせているのだ。

吉田建設BGM19番

入選作発表！

『吉田建設』のテーマ

北海道釧路市　佐々木達也（15歳）

選評

吉田建設のBGM19番の歌詞募集にたくさんの応募ありがとう（ホントにこんないっぱいくるとは思わなかった）。その中で、北海道の佐々木くんの作品が、どことなく哀愁をただよわせながらも、明日への希望をおおらかに歌い上げていて秀作だというのが選考委員会の一致した意見です。

佐々木くんは「吉田建設が欲しい」と手紙に書いてきたことから、６月号のＭピヨに載ったリストを一生懸命入力して応募してくれたものと推測されます。おめでと！

『吉田建設』のテーマ

一、
朝もやけむる小道を抜けて
現場へ向かう労働者
肩にはタイガーランチジャーひとつ
母ちゃんの愛情こもってる
おれの日当１万円
明かるい都（みやこ）を築くため
今日も父ちゃん頑張るぞ
吉田建設

二、
現場の監督、号令かけた
仲間と食べる昼ごはん
わかめのみそ汁ひと口飲めば
まぶたに浮かぶ家族たち
いつか建てるぞ一戸建て
明かるい未来を築くため
午後も父ちゃん頑張るぞ
吉田建設

三、
真っ赤な夕陽を背中に受けて
家路をいそぐ労働者
母ちゃん、息子よ、今、父帰る
おいしい夕食作ってね
雨が降らなきゃ休みなし
明かるい家庭を築くため
明日（あす）も父ちゃん頑張るぞ
吉田建設

作品募集

早くみんなの作った吉田建設のオリジナルゲームをプレイしたい！　というのがMSXマガジン編集部の正直な気持ちなのだ。また、どんな作品が送られてくるか楽しみでもある。

できれば、吉田工務店のとき、そうであったように、こちらが思ってもみなかった、アッと驚く作品に出会いたいな。要はアイデアとテクニックだ。う～む、納得のいく作品を作るには、それなりの時間が必要だよね。あまり、あせらずに気長に待つことにしましょ。

CAI Community Plaza

幼稚園の教室にMSXがやってきたよ

■文化教養学園幼稚園からのレポート■酒井邦秀

今回の訪問先は幼稚園。何を見ても珍しくて、目を輝かせて迫っていく子供たちが、いっぱいいるところだ。その子供たちが今日はじめてコンピュータに触る。これは楽しみだね。どんな顔をするかな。どんな目で画面を見つめるのだろう。何をしたがるかな。どんな声を上げるのだろうか……。

情操教育を実践する文化教養学園幼稚園

前回の『ニコルの森』の取材のとき、「去年からニコルの森を使っている幼稚園で、今年もまた新しい園児たちがコンピュータに接するのだけれど、見に行きませんか」という話が出た。そのコンピュータの時間が、今年度の最初の時間だというので、ボクはぜひ見せてください、とお願いしたんだ。

ボクはちっちゃい子の猛烈な好奇心が大好きなのだね。まわりで何をいっても、どんな音がしても聞こえなくなってしまう例の〝集中力〟ってやつが、うらやましいんだ。さて、胸をわくわくさせながら取材にうかがった、文化教養学園幼稚園では、どんなふうに瞳が輝いていたか。順番にレポートしていこう。

文化教養学園幼稚園があるのは、東京の下町の錦糸町。園長先生の話では、30年以上も前からバイオリンを弾かせたり、絵画に力を入れたりと、情操教育を中心にした幼稚園教育を実践してきたそうだ。ピアノではなくバイオリンを選んだのは、ピアノはキーを叩けばとにかく正しい音程の音が出るけれど、バイオリンは自分で音程を探さなければならないから、ということだった。

だから、ニコルの森を担当する、河合楽器の大野さんから〝子供たちにコンピュータを使わせてみては〟と勧められたときにも、情操教育とコンピュータはいちばん遠いものどうしということで、断わりかけたそうだ。まあ、無理もないのじゃないかな。

でも大野さんが、〝これは今までのコンピュータ教育とちょっと違うんです〟と力説するので、去年の10月から始めてみた。そうしたら、確かにいろいろと目に見える効果があったというわけだね。でもくわしいことはまた後にして、とにかく今年の〝年長さん(幼稚園の最上級生)〟が、はじめてコンピュータに触るところを、見せてもらうことにしようね。

コンピュータが紙やクレヨンになる

コンピュータの部屋は2階にあって、机が丸く並べられ、MSXが6台セットされている。廊下から窓ごしにのぞくと、いるいる。子供たちが1台のマシンの前に2人ずつ行儀よく座って、これから何が起きるのかなと、真剣な顔をして画面を見つめているんだ。

去年の10月にコンピュータが入ってから今年の3月までは、今は卒園して小学1年生になっている、お兄さんお姉さんだけがコンピュータで遊んでいた。その間、今コンピュータを前にしている子供たちは、触らせてもらえなかったんだ。〝そのコンピュータに今触れる〟というので、いやがうえにも期待が高まっているのだね。

若い女の先生が、タッチパネルの手ほどきをしているぞ。

「さあ、その黒いところを指で触

⬆とってもやさしそうな園長先生です。
⬅マシンの横に置かれているのがタッチパネル。指でなぞって絵を描きます。

ってごらん。ほらテレビに線が描けるでしょう。みんなの指がクレヨンなのね。そして黒いところが紙なのね。なんでもいいから描いてみようか」

ヨシッ、とばかりに勢いよくグルグル円を描く子、こわごわ触るので画面に何も描けない子、指の先をぎゅっとタッチパネルに押し付けたまま動かさないので、画面に点しか出てこない子もいる。それでも、テレビに自分で何か描けるというので、子供たちはいよいよ目を輝かせている。

そこで今度は、先生がペン(クレヨン)の太さを変える方法を教える。それが一通りわかると、次はペンの色や背景の色を変える方法。子供たちは夢中でコンピュータに向かい、あっという間に時間が過ぎてしまった。

というわけで、この日の操作はここまで。ニコルの森のシステムの、ほんの導入部だけだったけれど、子供たちはコンピュータをコンピュータとして意識することもなく、遊び道具としてごく自然に受け入れたように見えた。また、指導にあたった先生の話し方、導き方も堂に入ったもので、先生自身、1ヵ月前に2時間半の指導を受けただけとは思えないものだった。

ただし、第1回めであり、ボクたちが見学にきていたこともあって、完全に先生の指導により操作が進められていたことが残念。ニコルの森の制作を担当した押尾さんが目指す、〝コンピュータが遊具として、ポンとそこに置いてある〟という状況ではなかったんだ。

⬆こちらは園長先生の娘さんの恵子先生。パソコンの導入には彼女が積極的だった。

理想的な出会いはこんなふうにはじまる

ボクが想像していた〝子供とニコルの森の出会い〟を話そうか。

子供たちが幼稚園のいつもの部屋に入ってくると、昨日まではなかったコンピュータが部屋のあちこちに置いてある。電源はもう入っていて、タッチパネルも接続されている。先生はまだきていない。子供たちは、おそるおそるテレビやキーボードやタッチパネルに触ってみる(ほとんどスタンリー・キューブリックの名画『2001年宇宙の旅』のはじまりだね)。

そのうち誰かがタッチパネルに強くさわると、テレビの画面に線が描けることを発見する。歓声が上がる。たちまちその子の回りにみんなが集まってきて、「どうやったの、敦くん。もう1回やってみて」てなことになる。敦くんはもう1回やってみせる。ほかの子が手を出してきて、タッチパネルの上は指だらけ。画面はあっという間に線でグチャグチャになる。

後ろにいてタッチパネルに手が届かない子は、ほかのコンピュータに走って、同じことができるかどうかやってみる。最初にいじったときにコンピュータのスイッチを切ってしまった子は、まず初期画面を出すのに一苦労。また、タッチパネルのオレンジのスイッチを押したために、ペンの太さを変える画面になっている子もいる。色を変更する画面を出してしまった子もいる。こういうシリメツレツな環境の中から、子供たちどうしが情報を交換しあって、次第にどこをどうすれば何がどうなるかみんなわかっていくわけだ。

一方、先生は慈母のごとくおだやかに微笑みながら、部屋の外から一部始終を見ている。そして子供たちがメッセージの意味を理解しかねているときにサッと現われて、ひと言ふた言指導して、またサッと消えて行く……。

⬅こぢんまりした文化教養学園幼稚園のようす。錦糸町の駅からバスで10分くらいのところにあるのです。

さて、そんなことが実際にあり得るのかどうか。秋にも別の幼稚園のようすを見せてもらえることになっているので、もう一度ニコルの森のオープンシステムとしての可能性を確かめてこようと思う。

コンピュータが環境になる日を夢見て

さて、文化教養学園幼稚園の第1回めの教室が、〝環境としてのコンピュータ〟にならなかったのは、一部にニコルの森自身の問題もあると思うな。実は前回の河合楽器の取材の後で、押尾さんにMSXとニコルの森のソフトウエアを貸していただき、しばらくの間ボクの4歳半の息子が使うのを見ていたんだ。そのときのようすを思ってみると、子供が自由に遊び、遊びの中から〝自然に〟学んでいくという考え方が、まだまだ徹底していないと感じたよ。

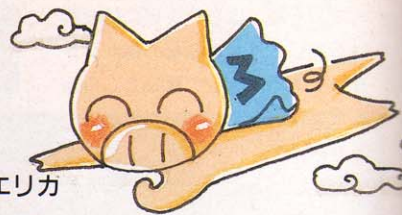
たとえば、導入はタッチパネルのお絵描きで楽しくはじまり、次の〝こんにちはコンピュータ〟で、キーボードの操作を学習するようになっている。この中では、アルファベットやかなを少しだけ打てるようになるための、簡単なゲームも用意されているんだ。おかげでわが家のいたずら坊主も、ゲームに出てきた文字は、なんとかすぐにキーボードから見つけ出せるようになった。

けれども、そんなふうにキーボードが使えるようになっても、息子がいちばん興味を示した、水道管ゲームに似た〝森の消防士〟をプレイするには関係ないのだね。だから森の消防士ばかりやっていると、アルファベットやかなはもちろん、文字の挿入や削除の仕方などはおそらく忘れてしまうのだろうな。

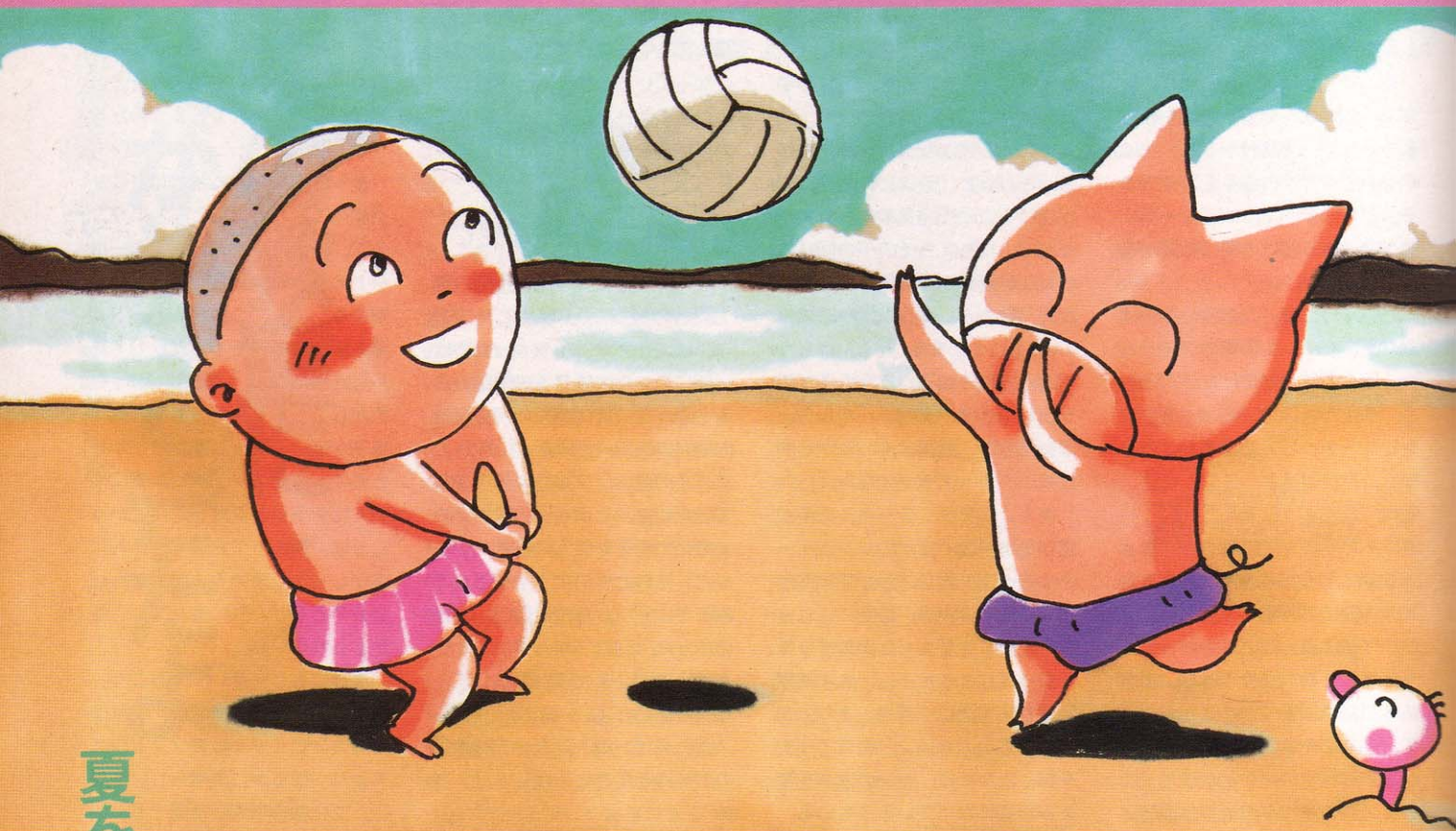
きっと、〝基本的な操作はとにかく覚えてもらわないと〟ということで、最初にゲーム形式でキーボードの操作を練習させたのだと推測する。でも、このキーボードの導入部だけを見ると、どうもドリル形式のCAIとそう違わないような気がしてしまうんだ。もっとも、息子が森の消防士しかやらなかったので、ほかのソフトウエアについてはチラッと見ただけだということは、断わっておこう。それに字がしっかり読める小学生ならば、自分でどんどん先に進んでいけるかもしれないね。

最後にもう一度いっておこう。ニコルの森全体の構想は、これまでのコンピュータ教育ソフトウエアより、はるかに素晴らしいと思う。文化教養学園幼稚園でも、いつも遅れてくる子が、コンピュータの教室のある日には早くくるようになったり、本物のクレヨンで絵を描くときの色遣いがよくなったりという成果があったそうだ。

それはそれですごいけれど、ニコルの森が目指したものは、もっともっと大きなことだと思う。だから、改良すべきことはどんどん直して、より良いシステムにしていってほしい。そのためのお節介が、今回のボクのレポートというわけなんだ。

ウーくんのソフト屋さん#14

PLAY　MSX　MSX2　RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

ウーくんのビーチバレー

夏を満喫しようね!

ほんとに待ち遠しいですね、夏休み。今からあれをしよう、これもしようなんて、頭を悩ましてるんじゃないですか？　夏って四季のなかでは一番開放的な気持ちになる季節ですからね。たまには毎日使いっぱなしのMSXを休ませて、さんさんと降り注ぐ太陽光線の下、思いっきり体を動かしてみてはどうですか。今月はウーくんとミンミンちゃんが紫外線を気にしながら、砂浜でアクティブにビーチバレーに挑戦です！キミもこれで夏をエンジョイしてくださいね。

プログラムの使い方

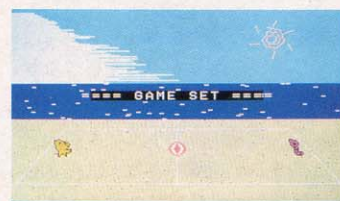
このプログラムはマシン語を使用していませんが、念のため打ち込み終わったら一度セーブしてからRUNするようにしてください。

RUNするとプレイヤー数を聞いてきますので、人数を入力します。次に操作方法を入力します。0はキーボード、1と2がジョイスティック1、2に対応してます。

カーソルキーまたはジョイスティックの左右で各キャラクターをビーチボールの下にくるように移動してボールを打ち返します。そのときにスペースキー(ジョイスティックだとトリガー1)を押しながら打ち返すと、ボールが高く飛びます。またカーソルキーやジョイスティックの上または下を押しながら打つことによって、飛距離を変えることもできます。こうして先に5点取ったほうが勝ちです。がんばって打ち込んでくださいね。

```
1000 '/* ﾒｲﾝﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ      */
1010 DEFINT A-Z
1020 GOSUB 1640:GOSUB 1930:GOTO 1040
1030 GOSUB 1820:GOSUB 1930
1040 US=0:MS=0:G=-1:LV=.85:SC=5
1050 IF PN=2 THEN 1100
1060 '/* 1PLAYER MODE   */
1070 GOSUB 1860:GOSUB 1230
1080 GOSUB 1350:GOSUB 1590:IF F=0 THEN 1080
1090 GOSUB 1290:IF US<SC AND MS<SC THEN 1070 ELSE 1140
1100 '/* 2PLAYER MODE   */
1110 GOSUB 1860:GOSUB 1230
1120 GOSUB 1480:GOSUB 1590:IF F=0 THEN 1120
1130 GOSUB 1290:IF US<SC AND MS<SC THEN 1110 ELSE 1140
1140 '/* ｹﾞｰﾑｾｯﾄ         */
1150 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1160 FOR I=0 TO 19:BEEP:NEXT I
1170 LINE (64,70)-(192,78),1,BF
1180 PSET (58,71),1:PRINT #1,"==== GAME SET ===="
1190 CLOSE #1
1200 UX=44:MX=212:BX=128:BY=0:GOSUB 1590
1210 IF STRIG(P1)=0 THEN 1210
1220 GOTO 1030
1230 '/* ｻｰﾌﾞ            */
1240 F=0:UX=56:MX=200
1250 IF G=-1 THEN BX=200:BY=10:VX=-5-RND(1)*2:VY=11
1260 IF G=1 THEN BX=56:BY=10:VX=5+RND(1)*2:VY=11
1270 GOSUB 1590:FOR I=0 TO 4:BEEP:NEXT I
1280 G=-G:FOR I=0 TO 499:NEXT I:RETURN
1290 '/* ﾐｽ              */
1300 IF BX<24 THEN US=US+1:RETURN
1310 IF BX>232 THEN MS=MS+1:RETURN
1320 IF BX>=24 AND BX<128 THEN MS=MS+1:RETURN
1330 IF BX<=232 AND BX>128 THEN US=US+1:RETURN
1340 RETURN
1350 '/* ｲﾄﾞｳ & ﾎﾞｰﾙ 1  */
1360 S1=STICK(P1):T1=STRIG(P1)
1370 UX=UX-(S1=3)*3+(S1=7)*3
1380 IF VX<0 THEN MX=MX-(MX<190)*2+(MX>190)*2:GOTO 1420
1390 IF BX>100 AND VY>-3 THEN MX=MX-(MX<(BX+VX*8))*3+(MX>
(BX+VX*8))*3:GOTO 1420
1400 IF VY>-8AND VY<-2 THEN MX=MX-(MX<(BX+VX*(13+VY)))*3+
(MX>(BX+VX*(13+VY)))*3:GOTO 1420
1410 IF VY<-9 AND RND(1)<LV THEN MX=MX-(MX<(BX+VX))*3+(MX
>(BX+VX))*3
1420 BX=BX+VX:BY=BY+VY:VY=VY-1
1430 IF BY>15 OR VY>0 THEN RETURN
1440 IF BY<0 OR BX<8 OR BX>248 THEN F=1:RETURN
1450 IF ABS(BX-UX)<6 THEN VX=-VX+(S1=1)*2-(S1=5)*2:VY=10-
T1
```

⬆シュールな太陽の下でのビーチバレーだ。

⬆ボールを打つタイミングが意外にシビア。

⬆やったー、勝利！　いい汗かいた。ふー。

各行の説明

1000〜1050	初期化ルーチン
1060〜1130	1プレイヤー、2プレイヤーモードの各メインルーチン
1140〜1220	ゲームセット処理
1230〜1280	サーブ時の処理ルーチン
1290〜1340	ウーくんまたはミンミンちゃんがミスをしたかどうかの判定ルーチン
1350〜1580	各プレイヤーモード時のキャラクター移動ルーチン
1590〜1630	各スプライト表示用ルーチン
1640〜1810	画面初期化ルーチン
1820〜1850	海の再表示ルーチン
1860〜1920	スコア表示ルーチン
1930〜2070	モードセレクトルーチン
2080〜2200	スプライトデータ

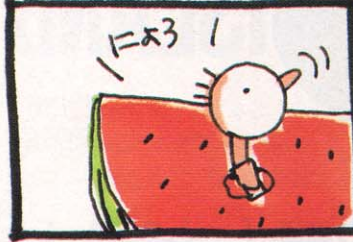
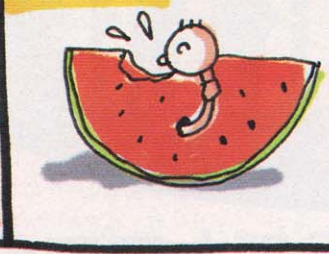
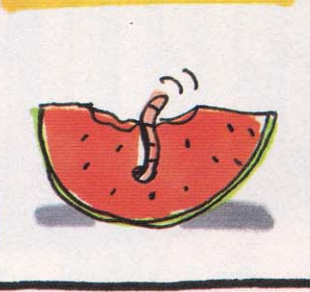
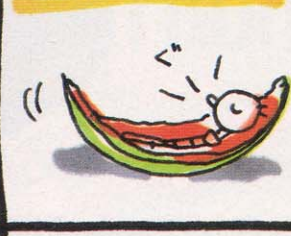
プログラム解説

コンピュータのレベルは1040行のLVの値を1に近くするほど強くなりますので、プレイしていて、あっけなさを感じた人はそこを変更してみてください。また、このプログラムでは5点取ったほうが勝ちになりますが、1040行にあるSC＝5のところの数字を増減すると変更できます。15点マッチにするとグッとそれっぽくなりますね。

1380行から1410行までがコンピュータの思考ルーチンです。プログラムに詳しい人はここを改造して、もっと手ごわい相手と対戦するようにしてみてもいいでしょう。

このプログラムではなるべくサブルーチンを呼び出す回数を減らして、高速化を図っています。プログラムが理解できる人は、さらに高速化に挑戦してみてください。

ちなみにサーブ権は、得点に関係なく交互に移ります。

```
1460 IF ABS(BX-MX)<6+(LV*2) THEN VX=(MX<180)*4+(MX>179)*6
+RND(1)*3-1:VY=10+RND(1)*2
1470 RETURN
1480 '/* ｲﾄﾞｳ & ﾎﾞｰﾙ 2  */
1490 S1=STICK(P1):T1=STRIG(P1)
1500 S2=STICK(P2):T1=STRIG(P2)
1510 UX=UX-(S1=3)*3+(S1=7)*3
1520 MX=MX-(S2=3)*3+(S2=7)*3
1530 BX=BX+VX:BY=BY+VY:VY=VY-1
1540 IF BY>15 OR VY>0 THEN RETURN
1550 IF BY<0 OR BX<8 OR BX>248 THEN F=1:RETURN
1560 IF ABS(BX-UX)<6 THEN VX=-VX+(S1=1)*2-(S1=5)*2:VY=10-
T1
1570 IF ABS(BX-MX)<6 THEN VX=-VX-(S2=1)*2+(S2=5)*2:VY=10-
T2
1580 RETURN
1590 '/* ｽﾌﾟﾗｲﾄ          */
1600 PUT SPRITE 0,(BX-6,114-BY),9,0:PUT SPRITE 3,(BX-6,11
4-BY),15,1
1610 PUT SPRITE 1,(UX-11,112),1,2:PUT SPRITE 4,(UX-11,112
),10,3
1620 PUT SPRITE 2,(MX,112),1,4:PUT SPRITE 5,(MX,112),13,5
1630 RETURN
1640 '/* ｽｸﾘｰﾝｼｮｷｶ       */
1650 SCREEN 4,2,0:COLOR 15,4,7:CLS
1660 LINE (0,0)-(255,63),7,BF:LINE (0,64)-(255,95),4,BF
1670 LINE (0,96)-(255,167),11,BF:LINE (0,168)-(255,191),1
,BF
1680 FOR I=0 TO 5:X=200+12*SIN(I+RND(1)/4):Y=25+12*COS(I+
RND(1)/4)
1690 XX=200+17*SIN(I):YY=25+17*COS(I)
1700 LINE (X,Y)-(XX,YY),9:NEXT I
1710 FOR I=0 TO 15:X=200+(I/2+2)*SIN(I):Y=25+(I/2+2)*COS(
I)
1720 XX=200+(I/2+3)*SIN(I+1):YY=25+(I/2+3)*COS(I+1)
1730 LINE (X,Y)-(XX,YY),9:NEXT I
1740 FOR I=0 TO 63:LINE (0,I)-(RND(1)*I+20+SIN(I/40)*50,I
),15:NEXT I
1750 FOR I=0 TO 49:LINE (RND(I)*255,64+RND(1)*32)-STEP(2,
0),15:NEXT I
1760 FOR I=0 TO 99:PSET (RND(1)*255,RND(1)*72+96),1:NEXT
I
1770 LINE (44,104)-(212,104):LINE (4,152)-(252,152)
1780 LINE (44,104)-(4,152):LINE (212,104)-(252,152)
1790 LINE (128,152)-(128,104)
1800 FOR AD=0 TO 191:READ DA$:VPOKE &H3800+AD,VAL("&H"+DA
$):NEXT AD
1810 RETURN
1820 '/* ｻｲﾋｮｳｼﾞ         */
1830 LINE (0,64)-(255,95),4,BF
```

```
1840 FOR I=0 TO 49:LINE (RND(I)*255,64+RND(1)*32)-STEP(2,
0),15:NEXT I
1850 RETURN
1860 '/* ｽｺｱﾋｮｳｼﾞ          */
1870 LINE (0,168)-(255,191),1,BF
1880 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1890 PSET(8,172),1:PRINT #1,"  ｳｰくん  :";US
1900 PSET(8,180),1:PRINT #1,"ﾐﾝﾐﾝちゃん :";MS
1910 CLOSE #1
1920 RETURN
1930 '/* ﾓｰﾄﾞｾﾚｸﾄ          */
1940 LINE (0,168)-(255,191),1,BF
1950 OPEN "grp:" FOR OUTPUT AS #1
1960 PSET(8,168),1:PRINT #1,"なんにんでしますか?     [1/2]   ";
1970 A$=INPUT$(1):IF A$<"1" OR A$>"2" THEN 1970
1980 PRINT #1,A$:PN=VAL(A$)
1990 PSET(8,176),1:PRINT #1,"  ｳｰくん  のそうさは? [0/1/2] ";
2000 A$=INPUT$(1):IF A$<"0" OR A$>"2" THEN 2000
2010 PRINT #1,A$:P1=VAL(A$)
2020 IF PN=1 THEN 2060
2030 PSET(8,184),1:PRINT #1,"ﾐﾝﾐﾝちゃん のそうさは? [0/1/2] ";
2040 A$=INPUT$(1):IF A$<"0" OR A$>"2" THEN 2040
2050 PRINT #1,A$:P2=VAL(A$)
2060 CLOSE #1
2070 RETURN
2080 '/* ｽﾌﾟﾗｲﾄ ﾃﾞｰﾀｰ    */
2090 DATA 07,1A,32,67,67,CF,CF,CF,67,67,32,1A,07,00,00,00
2100 DATA 00,C0,60,30,30,98,98,98,30,30,60,C0,00,00,00,00
2110 DATA 00,05,0D,18,18,30,30,30,18,18,0D,05,00,00,00,00
2120 DATA 00,00,80,C0,C0,60,60,60,C0,C0,80,00,00,00,00,00
2130 DATA 06,39,20,23,22,10,10,10,10,08,04,04,14,2C,05,06
2140 DATA 00,90,68,34,AA,12,0C,04,09,1F,01,03,1C,D0,30,10
2150 DATA 00,06,1F,1C,1D,0F,0F,0F,0F,07,03,03,03,03,02,00
2160 DATA 00,00,90,C8,54,EC,F0,F8,F0,E0,FE,FC,E0,20,00,00
2170 DATA E0,9C,A2,49,5D,49,22,1D,09,0F,09,09,0A,04,03,00
2180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,E0,50,50,E0,00
2190 DATA 00,60,5C,36,22,36,1C,02,06,00,06,07,05,03,00,00
2200 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,A0,A0,00,00
```

変数リスト

BX,BY	ビーチボールの座標
F	ボールがアウトになったかどうかのフラグ
G	サーブ権フラグ
LV	コンピュータのレベル
MS	ミンミンちゃんの得点
MX,MY	ミンミンちゃんの座標
P1,P2	コントローラーの番号
PN	プレイヤー数
SC	決勝点
US	ウーくんの得点
UX,UY	プレイヤーの座標
VX,VY	ビーチボールの速度

お知らせ

最近『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが、ちょっと少ないんです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどんどん応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6－11－1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

SHOOTING GALLERY
SENTOUKI
LASER

DOBINGO
FORCE

灼熱の太陽に負けない元気なプログラムだぞ！

シューティングギャラリー

MSX32K以上
by横田賢

敵弾が雨アラレと降りそそぐなかを、ときには華麗な指さばきです速くかわし、ときには目にも止まらぬ連射を唯一の武器として、果敢に突撃する。これぞシューティングゲームの醍醐味といえよう。

そんな興奮をお手軽に楽しむことができるのが、このプログラムだ。当コーナーではめずらしい、本格的なシューティングゲームに仕上がっているぞ。

このプログラムは、残念ながらMSXベーしっ君がないと作動してくれないので気をつけてね。

それでは入力方法を説明しよう。プログラムはキャラクタ定義用とメインの2本に分かれているので、まずはそれぞれを打ち込んでセーブしてね。

さて、入力が終わったら実行してみよう。最初にキャラクタ定義プログラムをロード、RUNして、次にメインプログラムを実行させればOKだ。するとタイトル画面が表示されるので、スペースキーを押すと戦闘開始だぞ。

ゲーム内容はいたって単純。カーソルキーまたはジョイスティックで自機を操作して、スペースキーで敵機を打ち落とせばいいのだ。

全5面。ボスキャラはいないけど、二重スクロールする美しい背景は感涙モノだぞ。

➡高速二重スクロールがうれしいシューティングだ。

⬆ダメージ制で、10発食らうとアウトだ。

⬆この敵はイヤラシイ動きをしてくるぞ。

戦闘機

MSX2専用
by植竹昭夫

タイトルはとってもシンプルなんだけど、中身はカッコイイ3Dシューティングゲームだったりするのだ。じつはこのプログラムもMSXベーしっ君対応なので、持っていない人は涙をのんで我慢してくださいな。

なんて、ホントはベーしっ君がなくても動くことは動くんだけど、そうすると話にならないくらいトロくなっちゃって、とてもゲームにならないので悪しからず。

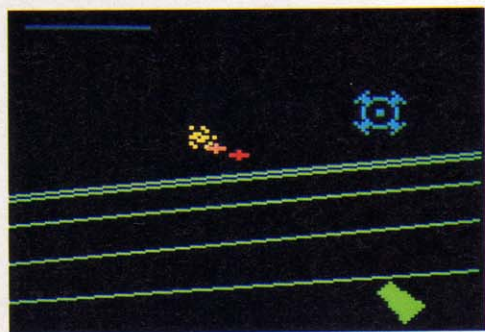
で、入力方法は普通のプログラムとおんなじなんだけど、実行方法はちょっと違う。ベーしっ君ユーザーはみんな分かっていると思うけれど、CALL RUNと打ち込まないとダメなので注意してね。

さて、実行させるとまずレベルを聞いてくる。1～3までの数字を入力したらゲームスタートだ。ジョイスティックで照準を合わせて、トリガーAでビームを発射。トリガーBでシールドを張ることができる。敵もビームを放ってきて、食らうたびに画面の上にある青いエネルギーゲージが減ってしまう。エネルギーがなくなるとゲームエンドだ。敵を一定量破壊すると成績が表示されるぞ。

⬅シールドの使いかたがポイントなのだ。

恐怖のプログラム

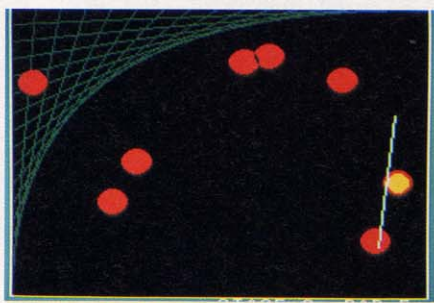
今月も新たなる恐怖がキミの背中に忍び寄る。さあ、まずは190ページにあるリストを打ち込んで、実行してくれたまえ。きっと何かが起こるはずだ。え？ たいしたことないって？ フフフ、甘いな。まあ、終わったらとりあえずほかのショートプログラムでも遊んでいてくれ。俺はどうなっても知らないからな。

今夜も眠れない…

レーザー

MSX2専用
by秋元正夫

画面上に表示されている赤い玉をできるだけ少ない回数で消していくゲームだ。

プログラムを実行させると、タイトルの『Laser』の文字がササッとカッコよく書かれて、雰囲気を盛り上げてくれる。ここでスペースキーを押すとゲームスタートだ。

まずはカーソルキーで矢印を動かし、スペースキーを押して始点と終点を決めよう。すると2点間にレーザー光線が引かれて、その線上にある赤い玉が破壊される。これを繰り返して、ひと筆書きの要領ですべての玉を壊してしまえば1ステージクリアーだ。

ゲームはゴルフと同じような得点システムで進められていき、全9ステージを回るとトータルスコアが表示されて終了となる。さあ、めざせアンダーパー！

⬅レーザー光線で赤い玉をぶっ壊せ！

DOBINGO

MSX2専用
by高田正史

このプログラムは一定の大きさのマス目の上に並んでいる色とりどりのボールをうまく並べ替えて、横一列の色をそろえていくゲームなのだ。VRAM128K以上のMSX2に対応しているぞ。

RUNさせると、マス目の大きさとレベルを聞いてくる。レベル1は普通に並べ替えていくだけなんだけど、レベル2はボールに番号が振られていて、左から順に並べなければいけないようになっているのだ。

操作方法を説明しよう。カーソルキーで矢印を動かしたい列のところへ移動させ、動かしたい方向のカーソルを押しながらスペースキーを押すとその列が回転する。これを繰り返して、横の列のボールがすべて同じ色になればクリアーだ。行き詰まったときは、ESCキーを押すとリプレイできるぞ。

⬅カラフルなボールを並べ替えるのだ。

FORCE

MSX16K以上
by米沢恵司

このプログラムは、ライフゲームに似た対戦型ゲームだぞ。

ライフゲームのルールについては、5月号のこのコーナーでも紹介したので知っている人も多いだろう。この『FORCE』は、ライフゲームの死滅の法則をもとに進められていくのだ。

プログラムを実行すると、まずは対戦相手を聞いてくる。ここで1プレイヤーを選択するとコンピュータが相手になり、2プレイヤーを選択すると2人で対戦することになるのだ。

対戦は12×12マスのフィールドで行なわれる。相手と交互に石を置いていくんだけど、置ける場所には制限がある。置きたい場所を中心とした3×3のマスの中に、敵の石が2個以上あってはならないのだ。しかし逆に、敵の石のまわりに自分の石を4個置くとその敵の石を取り去ることができるので、有効に活用しよう。

どちらかが置けなくなると、もう一方の置ける場所が自動的に埋まっていく。そして、置いた石の数が多いほうの勝ちとなるのだ。かなり頭を使うゲームだぞ。

⬅ライフゲームふうの対戦型ゲーム。

ショートプログラムの投稿をお待ちしております

このコーナーでは、みなさんが作ったオリジナルのショートプログラムを大募集しています。ジャンルはとくに問いませんから、ドンドン応募してくださいね。

できあがったプログラムはディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部まで送ってください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿は絶対におやめください。

最近、送られてきたディスクやテープが破損していることがよくあります。せっかく苦労して作った自信作を送るのだから、包装にもしっかりと気を配ってくださいね。あて先はこちらです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
ショートプログラムよ！係

MSXマガジン SOFTWARE CONTEST

先月号でお知らせしたとおり、'89年上半期の準堀井賞を獲得した『琉球』がMSXに移植されてパッケージで発売されることになった。そこで今月のソフコンは、徹底的にその話題作、琉球の紹介をしてしまうのだ。

RYU 琉球 KYU

MSX2/MSX2+ VRAM128K以上

⬆琉球は、誰でもすぐにプレイできるゲームだ。画面はすべて開発中のものです。

これが琉球なのだ

MSXマガジンとログインが共同で行なった'89年上半期の堀井賞、木屋賞は、先月号でもお伝えしたとおり『琉球』が準堀井賞の栄冠に輝くという結果になった。

その琉球がMSXに移植されて、パッケージソフトとして発売されるのだ。それを記念して(?)、内容を詳しく紹介していこう。

まずルールだが、これはいたって簡単。トランプのポーカーを知っている人なら誰でもすぐにプレイできてしまうのだ。具体的には、画面の上部に4枚のカードが出ていて、そのうちの1枚を選んでフィールドに落としていく。フィールドには5×5枚のカードが入るようになっていて、全25枚のカードを落とし終わったあと、タテ、横、ナナメの直線上にできたポーカーの役によって点数が計算される。そして、基準の点数を越えると次の面に進めるのだ。

⬆高得点を得るには、ロイヤルストレートフラッシュを目指して進めていこう。

その基準の点数だけど、画面に〝レベル〟、〝ストック〟、〝クリアー〟という点数が表示されている。〝レベル〟というのはその面をクリアーするために必要な基準点、〝ストック〟は前の面で取った得点とレベルとの差、つまり貯金の得点。そして〝クリアー〟は、最終的にその面をクリアーするために必要な点数で、その面のレベルからストックを引いたものだ。ストックが多いほど、その面をクリアーするのが楽になるというわけだ。

役の点数は、ロイヤルストレートフラッシュなどのように作るのが難しいものほど高得点になっている。逆に1ペアなどは点数が低い。できるだけ高得点をねらうためには、最初の数枚のカードの置きかたがカギを握っているといえる。わりとフラッシュは簡単にできるので、初めのころはストレートフラッシュを作ることを考えて進めていくのがいいだろう。

とってもキレイなグラフィックだ!

琉球で出てくるグラフィックを撮影するために、ログイン取材班が空路沖縄へと行ってきたのだ。MSXマガジンとしてもいっしょに行きたかったのだが、残念ながら都合でダメだった。今度こそは……。

まあ、そんなことはおいといて、このゲームは、MSX2とMSX2＋に対応している。これは、プログラム側で自動的に判断しているので、プレイヤーはまったく気を使う必要はないのだ。当然、MSX2＋ユーザーは、自然画モードのグラフィックが見ることができ、MSX2ユーザーは256色モードの画面になる。

この美しいグラフィックは、沖縄の豊かな自然や歴史のある建造物などで、独特のBGMとあいまって、南国情緒を醸しだしているのだ。プレイしていると、トランプを持って沖縄へ旅行したくなってしまう!?

みんも、きれいなグラフィックを見ながら南国を思い浮かべてみてくれー。

⬆このように面をクリアーすると、取り込んだ画像がでてくる。これを見るためにがんばってくれ。

➡こういうヤツが出てくるんですよ、ホントに。みなさん、期待してね。

⬆このような歴史のある建物や、沖縄の自然の風景などがたくさん出てくるのだ。じっくりと見てちょーだい、ぜったいに。

エースをねらえ!?

どんなゲームでも、なかなか自分の思いどおりにはならないもの。その例にもれず琉球も、ねらっていたカードが出てこなくてガックリすることがあるのだ。だから、最初のころのカードの置きかたをよーく考えなきゃいけない。

だいたいのねらい目としては、できるだけストレートフラッシュを意識して手を作っていくといいだろう。そうすれば、そのあと出てくるカードにもよるけど、最低ストレートかフラッシュのどちらかはできるんじゃないだろーか。

それに、ゲームを進めていく途中で方針の変更をするタイミングが重要だ。役にこだわりすぎると、結局点数が上がらないのだ。

⬆最初は、できるだけストレートフラッシュをねらおう。

⬆ウン、調子はよさそうだ。このままいけば高得点!!

⬆ありゃりゃ、雲行きが怪しくなってきたぞ……。

⬆ロイヤルストレートフラッシュねらいに突き進むのだ！

⬆ヤッタネ！　いつもこうウマくいくとは限らないけど。

運とカンの勝負だ！

このゲームは、運がかなり得点に影響するといえる。得点の高い役をねらっていても、ほしいカードが出てこなくて、結局〝スカ〟になってしまうなんてことも、しょっちゅうあるのだ。クヤシーッ！

⬆テトリス的なハマりかたをしてしまった。お願い、もう1回という感じなのだ。

逆に思いどおりのカードが出てきたときは、ヤッター！　って感じ。こういう快感は『テトリス』をプレイしていて、ズッポシとハマったときに似ているのだ。なんとなくわかるでしょ？

ところで、BGMは沖縄民謡ふうのノリがとってもいい曲になっている。プレイしていると、自然に体が前後に揺れてしまいそうなのだ。こんな心地良い曲を聞きながらプレイしてると、ドップリとハマって中毒になっちゃうことマチガイなしなのだ。

ルールが簡単で気楽にホイホイとできるこのゲーム、みんなでハマッてみてくれー。

琉球RYUKYUは8月8日発売予定だ!

ここで紹介した琉球は、8月8日に発売する予定です。対応機種はMSX2/MSX2＋。こりゃオモシロソーだな、と思った人はお近くのパソコンショップなどへ行って買ってね！　このゲームは、ポーカーのルールを知っている人なら、誰でもハマっちゃうこと間違いなし。友だちどうしでワイワイやりながら最高得点を競い合ってみてはどーだろう。よろしくね。

みんな買ってねん

琉球　RYUKYU
■MSX2/MSX2+
■価格4,800円[税別]

SOFTWARE CONTEST 賞金 大幅アップ!

堀井賞・木屋賞 100万円

〝MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト〟では、みなさんからの作品を募集します。先月号でもお知らせしたとおり、賞金大幅アップ!!　グランプリに50万円、第二席、第三席にはそれぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて再度審査を行ない、優秀なものに栄誉ある堀井賞、木屋賞(各100万円)を贈ります。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、MSXマガジン誌上で掲載、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。入選作の著作権は(株)アスキーに帰属します。

●応募方法……応募作品には次の書類を必ず同封してください。①プログラムを入れたメディア。②MSX、MSX2、MSX2＋の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振込口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

なんとグランプリは50万円
(当社比1.5倍強)

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
賞金アップ!!　ソフコン係

ガスコン金矢と千倉真理の おもしろネットワーク NET-WORK

この時期は、サラリーマンにはボーナスが出たばっかりだし、デパートではお中元セールもやってる。今回はMSXユーザーに取ってのボーナス、お中元とも言える、通信ソフトMSX-TERMとハードディスクインターフェイスをバッチリ紹介しちゃうからねぇーん。

MSX-TERM

本格派通信ソフトの登場!

パソコン通信をするためには、パソコン本体、電話回線、モデムなどが必要だけど、通信ソフトもなくてはならない存在だよね。

MSXでは、多くの場合、モデムカートリッジと呼ばれる〝モデムと通信ソフト〟がセットになったモノでパソコン通信をしているので、通信ソフトを使ってるという感覚がまったくないでしょ。

ところが、じつはこの通信ソフトの良し悪しで、パソコン通信をどれだけ楽しめるかが、ガラッと変わっちゃうほど大事なものなんだ。それじゃあ、いい通信ソフトの条件はっていうと〝高機能で使いやすく速い〟ことなんかが上げられる。その条件を満たしてる、おススメの通信ソフトが、今回紹介するMSX-TERMだ。

さて、どれだけ高機能かというと、まず、画面は、全角で横40文字×25行まで表示可能で、スクロールもなかなかスムーズ。ANSIエスケープシーケンスもサポートしている。通信速度は、モデムカートリッジでは300bpsから1200bps、RS-232Cでは300bpsから4800bpsまで対応している。RS-232Cカートリッジを持っている人は、MNPモデムと組み合わせて、エラーの少ない高速通信も実現できる。

データのやりとりを決めるプロトコルも無手順とXMODEM、さらにアスキーネット専用のTransIt2にも対応しているんだ。

ところで、みんなは電子メールの返事やボードへの書き込みはどうしてる？　やっぱり、電話代の節約のためにも、あらかじめ文書を作って、アップロードをした方がいいよね。

MSX-TERMには〝エディタ〟と呼ばれる、簡易ワープロがついていていて、フロッピーからデータを読み込んだり、それを編集してフロッピーに保存したり、プリントアウトすることも出来るんだ。もちろん、エディタはオンライン中にも使えるから、長いPDSをダウンロード中に、何か書いておくってことも出来る。

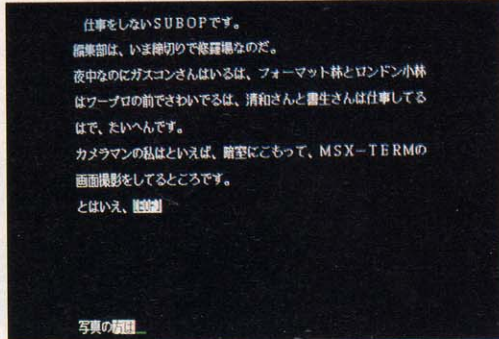
画面から消えていってしまった文字を見られる逆スクロールバッファもあるので、そこからエディタにデータを取り込んで編集も出来るんだ。日本語フロントプロセッサ仕様のMSX-JEを持っていれば、エディタの中で漢字も書ける。ちなみにMSX-JEを内蔵しているマシンなら、CTRL キー＋スペースキーで漢字入力モードになるぞ。

このほかにもMSX-TERM言語という簡易言語を装備しているので、自動運転やオートログインなんかも簡単にこなせる上、このMSX-TERM言語を使った電話帳ファイルひとつにホストを20局も登録できるんだ（電話帳ファイルはディスクの容量の限りいくつも登録可能）。

とまあ、今までのMSXの通信環境をガラリと変えてしまうほどのパワーを持っているわけだ。ビギナーからベテランまで、ずぇったいおススメのソフトだから、一度、使ってみてね。

MSX-TERM Version 0.9　　Copyright (C) 1989 by ASCII Corporation
センター名　MSXマガジン OYU-NET
電話番号　486-7913
注釈　1200 BPS(XON/XOFF)
通信速度　4800 bps　2400 bps　1200 bps　300 bps
データビット長　8 ビット　7 ビット
パリティ　なし　偶数　奇数
ストップビット　1 ビット　2 ビット
フロー制御　XON/XOFF　RS/CS　なし
SI/SO制御　あり　なし
ローカルエコーバック　なし　あり
送出漢字コード　シフトJIS　新JIS　旧JIS　NEC漢字
オートタイプ　LF待ち　時間待ち
↑↓:項目選択　←→:変更　SHIFT+SELECT:次ページ　SELECT:設定終了　ESC:設定中止

⬆電話帳ファイルに新しいホストを登録する時は、この画面でパラメータを入力すればいいんだ。簡単そうでしょ。

仕事をしないSUBOPです。
編集部は、いま締切りで修羅場なのだ。
夜中なのにガスコンさんはいるは、フォーマット林とロンドン小林
はワープロの前でさわいでるは、清和さんと書生さんは仕事してる
はで、たいへんです。
カメラマンの私はといえば、暗室にこもって、MSX－TERMの
画面撮影をしてるところです。
とはいえ、

⬆エディタでメールを編集中。MSX-JEを持っていれば、漢字も入力できるし、なくても全角ひらがなは入力できるんだ。

MSX-TERM

●必要機器
MSX2、またはMSX2＋の本体、ディスク装置、MSX用モデムカートリッジ（RS-232Cカートリッジと市販モデムの組み合わせにも対応）。
●パッケージ内容
3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚（2DDのディスク装置でも読み書き可能）。
ほか、マニュアル一式。
●価格
12,800円［税別］（送料1,000円）

ハードディスクインターフェイス

〝ハードディスク〟っていう言葉は、一度くらい聞いたことあるでしょ。ハードディスクは、フロッピーディスクの大親分みたいなヤツで、20メガバイトとか40メガバイトなんていう大容量のデータを保存できるディスクのことなんだ。昔は、移動できないことから〝固定ディスク〟とも言ったんだ。

MSX-DOS2が発売されて、MSXでも大容量のメディアを扱える環境が整ってきたんだけど、それを受けて、今度、発売されるのが『ハードディスクインターフェイス』なんだ。ハードディスクインターフェイスの説明の前に、もうちょっとハードディスクのことを説明してみよう。

ハードディスクっていうのは、その扱えるデータ容量が大きいってことが最大の魅力。ディスクをいちいち差し替える必要もないし、PDSや通信のログ(記録)なんかもまとめて保存しておくことが出来るんだ。

また、容量が大きいだけじゃなくて、書き込み、読み込みがフロッピーディスクに較べて速いというメリットもある。ネットに入ってて、PDSをダウンロードするときもハードディスクにダウンロードした方が速くて、電話料金の節約にもなるじゃん。

さて、ハードディスクを装備するときには、ハードディスク本体、ケーブル、インターフェイスの3つが必要になる。ハードディスクは他機種用のものを転用すればいいし、ケーブルはその付属品を使えばいいんだけど、MSXにはインターフェイスがなかったわけだ。そこで今回、待望のハードディスクインターフェイスが発売されることになったのだ。

このMSX用ハードディスクインターフェイスは、PC-9801用のPC-9801-27というインターフェイスボードと互換性を持っていて、20メガバイトと40メガバイトのハードディスクに接続できる(ただし、40メガバイトの場合は、20メガバイト×2で使用)。

また、ハードディスク本体の方はPC-9801用のどれでも使えるわけじゃないので、買う時にはどれを使えばいいかをちゃんと確認するのを忘れないようにね。さらに詳しいことは、広告やアスキーネットのMSXの掲示板なんかを見てちょうだいね。

⬆こいつをスロットに差し、ケーブルを接続すればオーケー。

HDインターフェイス

●対応機種
MSX、MSX2、MSX2+(ただしDOS2で使用する場合は、MSX2以上が必要になります)。
●対応OS
MSX-DOS Ver.1 Ver.2(HDインターフェイスはDOS1でも使用できますが、DOS2での使用を推奨します)。
●価格
30,000円[税別](送料込み)

パソコン通信でファクスが送れる

ファクスサービスって便利だぞ!

ここ数年のファクシミリの普及はすごいよね。オフィスの中だけかと思えば、ラジオやTV番組のリクエストなんかにまで使われて、一家に1台の時代もそう遠くなさそう。「でも、パソコン通信とは無縁じゃないの?」とか思ってたら、じつはパソコン通信でもファクスを送ることができるんだよね。

ニフティー・サーブの〝ファクス配信サービス〟がそうなんだけど、これが一度使ったらやめられないほど、便利なのだ。

このファクスサービスは電子メールの機能を利用して、メール文書をファクスに出力するようにしたもので、宛名の部分以外は電子メールを送るのとまったく同じ。宛名のところには、電子メールだとIDを入れるでしょ。そこに「F03-＊＊＊-＊＊＊＊、MSXマガジン、ガスコン金矢様」なんて入れれば、それでオーケー。

相手方のファクス機はG3モード対応で、出力される大きさはA4サイズ。さすがに、手書きのイラストとかは送れないけど、JIS第1、第2水準漢字、カナ文字、英数記号は送れるから、出力される内容については問題はないんだ。

送信できる文書の最大行数は電子メールと同じく300行までで、1ページ目には、発信元として氏名とIDが出力される。もちろん、あて先も文書の中に書いちゃうなんてことも出来る。

相手がもし話し中だったときも5回までリダイアルしてくれるし、間違い電話のときは〝DIAL ERR〟って表示されて、間違いをちゃんと教えてくれるんだ。

さて、気になる転送時間とお値段だけど、A4の用紙4枚分の文書を送るのに、約5分という速さ。普通のファクシミリで送るときは、送信するデータを画像として読み込みながら送るでしょ。ところがファクスサービスの場合は、電子メールで送るハズの文書を、いきなりファクスに打ち出すわけだから、普通のファクス並みか、それ以上に速いわけだ。プリントアウトされた文書も、通常のファクスより、はるかにきれいなんだよ。

値段の方は、全国一律1ページにつき80円という安さだから、遠隔地へファクスを送るときはファクスサービス経由の方が安いなんてこともあるくらいだ。出張先から本社へファクスなんてときに使ってる人も大勢いるようだ。こんな便利な機能、絶対、使わない手はないよね。

PC-VAN

証券情報とGEnieサービス

今年の4月30日まで実験サービスとして行なわれていた〝野村のPCトレード〞が本格サービスを開始した。

簡単に言えば、株の取引がパソコン通信上で出来るんだけど、株の時価も午前8時45分〜午後6時30分(月〜金)ならばリアルタイムで見られる。また、(株)野村総合研究所の調査した会社情報なんかも入手できるので、投資家には最強のパートナーになるハズだ。申し込みは野村證券の各支店で「PCトレードをやりたい」って言えば、大丈夫。

それから、お次は世界最大のネットワークGEnieの新メニューのお話。とにかくデッカいネットワークなんだけど、新たにふたつのサービスが加わったんだ。〝Quick News〞はあらかじめ検索する単語を登録しておけば、自動的にその単語に関係あるニュースを電子メールで配信してくれるというものだ。〝Official Airline Guide〞は、600以上の航空経路や4万近いホテルの情報が呼び出せる、海外旅行にはおススメのトラベルサービスなんだ。どっちも国際派人間にピッタリのサービスだね。

⬆野村のPCトレードについての案内。これでキミもガッポリ儲けられるかも?

⬆GEnieの新サービスの紹介。海外ネット特有の規模の大きなサービスだね。

NIFTY-Serve

家族会員無料登録キャンペーン

ニフティー・サーブでは、現在、会員になっている人の家族(親子・配偶者)を無料で登録するキャンペーンを7月31日まで実施している。また、法人で会員になってる人が個人で登録する場合も、この期間中は登録料が無料になるぞ。

もし、キミがニフティー・サーブの会員だったら、お父さんや兄弟を加入させちゃいましょ。

誰か家族を紹介したい、個人会員になりたいという法人会員の人は、ニフティー・サーブの〝今週のお知らせ〞(GO NEWですぐに移動できるよん)で詳しい案内が見れるから、それを確かめて申し込んでね。なお、申し込んだ人の中から抽選で30名にテレホンカードが当たるそうだ。

さて、ニフティー・サーブというところは、かゆいところに手が届くというか、非常に便利な機能が多いんだ。そのひとつに電子メールの〝アドレスブック〞がある。

これは、電子メールを出すときにいちいちIDを入れずに、別名で住所録に登録しておけるという機能だ。たとえば、千倉真理ちゃんに電子メールを出すときに、「えーっと、真理ちゃんのIDは……」なんてメモを探さなくても、一回、登録しておけば、ID入力のところで、〝千倉真理〞と入力すればいいわけ。グループでも登録できるから、フォーラムの仲間全員に一気に電子メールを送るなんてことも出来てしまうのだ。

⬆家族みんなまとめて、ニフティー・サーブさんで面倒見てもらうしかないよね。

⬆アドレスブックには、最大10個まで登録することができる。これは便利だなあ。

アスキーネット

初心者のためのビギナーズボード

アスキーネットACS、PCS、MSXでは、今年の春から、初めてのユーザーのための〝ビギナーズコーナー〞を設けていて、パソコン通信が初めてのユーザーになかなか好評を得ている。

アスキーネットの共通した特徴と言えば、〝ハイパーノーツ〞という高度な機能の掲示板システムを採用していることなんだけど、最初は何がなんだかわからなくて、〝使いこなす〞というレベルに到達するには結構、時間がかかってしまう。それに、文字だけで書かれたマニュアルを見るよりは、じっさいに画面を動かしながらやった方が覚えも早いってもの。そのへんがこの企画がウケている原因と言えるだろうね。

内容は、〝ハイパーノーツの学習システム〞から始まって、〝ビギナーズQ&A〞、〝ビギナー専用練習ボード〞と微に入り細に入り、初心者のためのシステムが用意されているというわけ。そして何と言っても極めつきは、初心者ユーザーだけを対象にしたCUG(Closed Users Groupの略)を3つも持っていること。

ベテランユーザーに迷惑をかけることもないし、のびのびとアスキーネットに慣れ親しむことが出来るというのは、初心者にはホントにありがたい話だよね。

⬆ビギナーズボードは、専任のインストラクターがサポートしてくれるのだ。

⬆これさえあれば、キミもハイパーノーツのオーソリティーになれるかもね。

そのほかのネット

パソコン通信に情報提供者として参加する企業が増えてきてるけど、参加するだけじゃなくて、自社でホストを運営しようという会社も最近は増えてきた。そのひとつにヒサゴ伝票フォーム(株)が運営する、HISAGO HOW-NETというところがある。

ヒサゴ伝票フォーム(株)は、プリンタ用紙やシステム手帳のリフィル、バインダーなども出している会社なんだけど、パソコン通信での注文はもちろん、用紙についての質問や市販のソフトのプリンタ用紙がどの機種に対応しているかの状況、新しいリフィルなどの話も聞くことができるぞ。

さらに会員になると専用のバインダー、カタログなどももらえるというからありがたいね。アクセス料金も無料だから、ぜひ一度のぞいてみてね。

HISAGO HOW-NET

●通信条件
8N1X/300bps〜2400bps

●運営時間
午前9時〜翌日午前8時15分

●回線番号
東京☎03-980-0135/名古屋☎052-935-0135/大阪☎06-944-0135

●問い合わせ先
☎0120-135110（フリーダイヤル午前9:00〜午後6:00）

ネットのマナーを考える

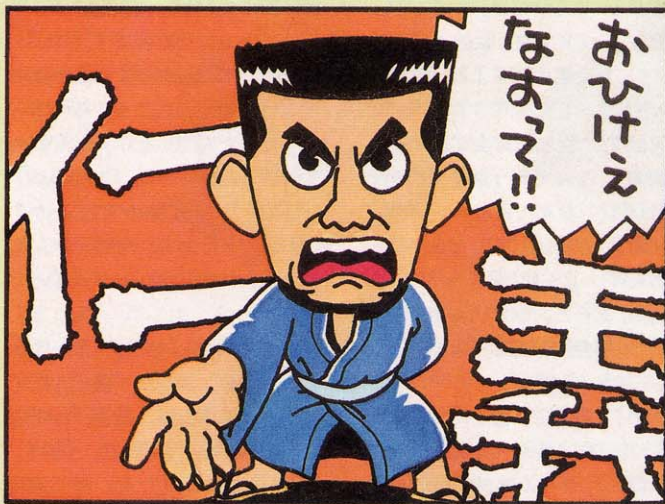
パソコン通信と呼ばれるモノがボクたちの身近に現われてから、もう数年が経ち、徐々に一般的なメディアとして認められつつあるんだけど、ここ1年ほど、ユーザー間でちょっと話題になっていることがある。

ネットワークに参加してみると一番驚くことは、そこにいる人間の数といろんな人がいるってことなんだけど、ある程度、慣れてくると、そこに参加する人たちのマナーというモノが気になり始めるのだ。

ひと口にマナーと言っても、範囲が広いんだけど、まず、ある草の根ネットに初めて参加したとしよう。当然、そこには先に参加している先輩ユーザーがいるわけで、自分が参加するに当たっての自己紹介みたいなモノが必要になる。簡単に言えば、新学期に転入してきた転校生と同じ立場なんだから、最初に自分を知ってもらうための〝挨拶〟しなくちゃね。ほら、ヤクザ映画なんかで出てくる「おひけぇなすって、手前、ガスコン金矢と申します」って仁義を切るでしょ。あれをやらなきゃいけないんだ。

さて、次にあるボードで何かわからないことがあったとしよう。キミが「MSX-TERMって、ボクのMSX2で動きますか？」って質問したとする。その質問に対して、先輩ユーザーが答えてくれたとする。それが役に立とうが、無駄であろうが、自分に何かアドバイスをしてくれたんだから、それに対しての〝お礼〟を言わなくちゃいけない。

パソコン通信を始めて、どうしても見落としがちになっちゃうのが、この〝挨拶〟と〝お礼〟なんだ。やっぱり、何人かが共同で、そのネットで活動するわけだから、それなりの礼儀というものがないとダメだよね。

さて、問題なのは、この挨拶とお礼だけじゃない。たとえば、ゲームのボードで、「沙羅曼蛇とレイドックのどちらが面白いか」ということで議論になったとしよう。そこで、相手が何か言葉を間違えたとしよう。すかさずその間違いに目をつけ、「やぁーい、バカ」なんてやるのは、あまりにも情けないものだよね。

それに、どっちのゲームが面白いかなんていうのは、個人の見解の相違なんだから「ふつー○○でしょ」とか「絶対、△△じゃない」というような展開、書き込みをするのは、ちょっと考え直してほしい。相手はその人なりの意見を持ってるわけだから、それを十分、尊重してあげることが必要なんだ。

さて、キミもそのネットに慣れてきて、顔なじみになったとしよう。そこにちょっと前のキミと同じような初心者が入会してきたときに、キミはやさしくいろいろ教えてあげたり、アドバイスすることが出来るかな？　自分が今までお世話になった人たち、ホストに恩返しする意味でも、先頭を切っていろいろ教えて上げないとね。

ここまであげてきたのは、ネットの中で目に止まった〝悪いマナー〟の例なんだけど、ここを呼んでくれてる人たちはそんなことはしてないよね。モニターの向こうにいるのは生身の人間で、傷つくことも喜ぶこともあるんだってことを考えれば、こんなことにはならないハズ。自分のネットワークでのマナーをもう一度、チェックしてみてはいかがかな？

というわけで、マナーの件については、Mマガ編集部が運営している〝お湯ネット〟の会議室でも活発に討論されている議題だ。キミたちの意見を待っているぞ。

NETWORK MANNER

チャット DE デート

真理の部屋 第5回

今月はちょっとした、しかけを考えました。ゲストはアスキーの社員であり、MSXネットでもおなじみの、ハンドルネームBLAZERさん。彼は、MSXネットで知り合った女性と結婚したというメデタイ人。そこで、内緒で奥さんに連絡して、途中で割り込んでもらいました。

[MARI] こんにちわ！
[ぽっぽ] はろ
[BLAZER] 浮気の現場にふみこまれたか
[ぽっぽ] げへへ
[MARI] 実は、私が、仕組んでいたのです。数分前に！
[BLAZER] げろげろ
[ぽっぽ] はずんでる最中でしたか？
[MARI] じゃ、さっそく、ここで
彼と会った時の印象を。ピンときました？
[ぽっぽ] ぜーんぜん。
[BLAZER] ほら。
[MARI]じゃ、初めて会った時は？[ぽっぽ] やなおじさん
[BLAZER] ……。
[ぽっぽ] ひげは、ダーイ嫌いだったの。でも印象は深かったな。
[BLAZER] ほほほ。
[ぽっぽ] 隣に座ってましたから。
[BLAZER] そそ。 わしがくっついてベタベタしてんの。
[MARI] で、ぽっぽさん、ネットでラブレターを交換してた時、毎日がバラ色でした？
[BLAZER] イバラ色ね。
[ぽっぽ] ははは。
[ぽっぽ] あのころはいろんな人がラブレターくれたからな。
[BLAZER] はっはっは。
[MARI] やっぱり、結婚してしまうと、ラブレターは減る？
[ぽっぽ] そそ、ぜんぜん。
[MARI]でも、かけがえのないパートナーと出会い、男の子も生まれて……。今、Σくんは
?

⬆「実は奥さんもお呼びしてるんです！」ヒットスタジオのノリ！

[BLAZER] 波浪。

[MARI] こんにちは。いきなりふざけないでください。ハロー！です。お仕事中ですよね。今、ドコから入ってるんですか？

[BLAZER] 住友南青山ビル4階。

[MARI] なんていう部署ですか？

[BLAZER] なんだっけ。

[MARI] 思い出してください。

[BLAZER] よく変わるから……。あ、名刺があった。システム事業部システム開発統轄部ホームパーソナルシステム開発部。

[MARI] 長くて、難しそうですね。要するに何をやってるんですか？

[BLAZER] ゲーム以外のMSX関連のものは、ほとんどやってるっていえるのかな……。

[MARI] 昔からそこに？

[BLAZER] いいえ。初めはテクライトってトコにいたんです。

[MARI] デューダですね。MSXネットは、始まったころからのユーザーだったんでしょ？ 私が初めて体験したネットもココなの。

[BLAZER] ここが初めてでしたか？

[MARI] そう。で、そのとき、初めて見たのが、ブレーザーさんのメッセージ。

[BLAZER] 〝メッセージ〟とかいうと、ナンカ、スンゲイ偉そうなイメージがあるなぁ。普通、ただの〝書き込み〟って、言わない？

[MARI] いいの！ 私、専門用語を使えないんです。確かあのときは、奥さんの状況を説明してましたよね。生まれたばかりだったはず。いつでしたっけ。

[BLAZER] 奥さんが生まれたのは、エライ昔の話だけど……。

[MARI] あのね、こんなトコでボケないでください。お子さんです。

[BLAZER] Σが、生まれたのは去年の4月。

[MARI] そうそう！ 〝Σ〟くん！正式名称っていうか、本名はどう書くんでしたっけ？

[BLAZER] 志久真。でもね、うちのばーさんなんか、自分で作った服に、〝Σ〟のマークとかいれて喜んで着せてるけど。

[MARI] ユニークな名前ですよね！それでは、まず、お二人の出会いを聞きたいわけです。

[BLAZER] 初めはここでVOICE(チャット)したのかな。2年前の1月だか、2月だか……。

[MARI] 「ここで知り合った」っていうのがいいですね。まさしく、このネットの画面上での出会いなわけだ。最初に、チャットをしたとき、ピンときました？

[BLAZER] 全然。「なんだ、このプッツンは……」とか、思ってた。すぐあとの3月7日に集会があったけど、その時も印象は同じ。

[MARI] でも、その後、毎晩、チャットしてたんでしょ？

[BLAZER] そーでもない。

[MARI] メールの交換の方が多かったんですか？

[BLAZER] 3月いっぱいは適当にメールしてたけどね。

[MARI] でも、そうすると、毎日アクセスするのがドキドキ？

[BLAZER] 全然。不思議ですね。

[MARI] だって、ラブレターみたいになってるんでしょ？

[BLAZER] いやいや。ラブレターみたいになったのは4月。そこから猛烈にもりあがりましたね。

[MARI] きゃー！ どれくらい熱いラブレターでした？

[BLAZER] うーん。忘れた。

[MARI] 「愛してる」とか？

[BLAZER] どうだったかな。そういうのは直接電話したような気がする。証拠を残さないためにも……。

[MARI] えー？

[BLAZER] っつーのは嘘だが……。

結婚式

結婚を決めたのは知り合ってから半年もたたない'87年の5月！ MSXを持ち込んでの結婚式は某ホテルで行なわれました。

ぽっぽさんは、「私は式なんて嫌いだから、やりたくなかったのに……」とは言ってたそうですが、「周りがもりあげるもんだから、やるんだったら、とことんやろう。ありきたりのはいやだ」と言ったのがBLAZERさん。派手な式だったらしい。

モニターの大きいのを借りて、式の途中にVOICEをしたというからスゴイ！ 披露宴にこなかったネットの友だちと新郎、新婦が画面でおしゃべりしたわけです。「ログ(記録)？ どっかにアップされてたかな」というイイカゲンな夫婦ですね。

[MARI]　じゃ、やっぱり？
[BLAZER]　書いたことは書いたと思う。ん、でも4月終わりくらいまでは、まーカルークやってたな。
[MARI]　二人のことは、ネットの仲間には内緒だった？
[BLAZER]　4月の末くらいには公然だったんじゃないかな。
[MARI]　でも、そこらへんの秘密が、とっても恋をもりあげたり……。
[BLAZER]　とくに隠す気はなし。昔から隠さない性格だから。
[MARI]　うわさによると、そのころは、夕方になると、二人でVOICEに入ってたんでしょ？
[BLAZER]　そうかな。そんときはよく、こんな風にして一緒に入ってた。
(BLAZER[msx00111]　changes his/her handle to "BL/ぽっぽ")
[BL/ぽっぽ]　ほら、簡単に、ハンドルネームが変わるんだよね。
[MARI]　そうか、BLAZERの"BL"と奥さんのハンドル名の"ぽっぽ"を一緒にしてしまうんですね。
(BL/ぽっぽ[msx00111]　changes his/her handle to "BLAZER")
[MARI]　今のが、モトのハンドル名にもどすワザ？　なんか、急に私も恋したくなってしまった。
[BLAZER]　私でもよろしいですか？
(ぽっぽ[msx00248]　knocks on the door)
[MARI]　わ！
[BLAZER]　あ！
(MARI[msx00224]　accepts ぽっぽ [msx00248])＊注参照
(ぽっぽ[msx00248]　comes in)
(＊注・あらかじめ、千倉は奥さんの"ぽっぽ"さんと打ち合わせをしておいて、自宅からアクセスしてもらい、VOICEの"真理の部屋"をKNOCKしてもらったわけです。そして、[MARI]は[ぽっぽ]さんを仲間に入れるコマンドを操作。)
[MARI]　こんにちは！
[ぽっぽ]　はろ。
[BLAZER]　浮気の現場にふみこまれたか。
[ぽっぽ]　げへへ。
[MARI]　じつは、私が、仕組んでいたのです。数分前に！
[BLAZER]　げろげろ。
[ぽっぽ]　はずんでる最中でしたか？
[MARI]　じゃ、さっそく、ここで彼と会ったときの印象を。ピンときました？
[ぽっぽ]　ぜーんぜん。
[BLAZER]　ほら。
[MARI]　じゃ、初めて会ったときは。
[ぽっぽ]　やなおじさん。
[BLAZER]　……。
[ぽっぽ]　ひげは、ダーイ嫌いだったの。でも印象は深かったな。

親バカの部屋です！

チャットの中でも出てきましたが、Σくんが生まれるとき、BLAZERさんは、病院の奥さんの状況をネットの仲間に報告。

無事、Σくんが誕生したときには、ネットの仲間からの「おめでとう！」の声がボードにあふれ、幸せなお父さんは、それをダウンロードして奥さんのもとへ運んだそうです。

そして、その興奮は頂点を極め、とうとう、MSXネットに"シグマはカワイイ"というボードまで作ってしまった……！

```
Note 112 LE CHAT(tea.salon)
[ RESPONSE:   2 of  48 ]
Title:シグマ ハ カワイイ
Date : 12:47am 12/ 7/88  From: msx00111 (msx00111)
```

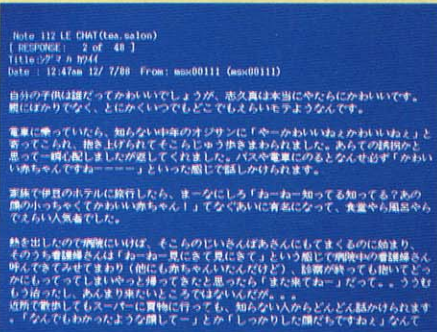
自分の子供は誰だってかわいいでしょうが、志久真は本当にやたらにかわいいです。
親にばかりでなく、とにかくいつでもどこでもえらいモテようなんです。

電車に乗っていたら、知らない中年のオジサンに「やーかわいいねぇかわいいねぇ」と寄ってこられ、抱き上げられてそこらじゅう歩きまわられました。あらての誘拐かと思って一瞬心配しましたが返してくれました。バスや電車にのるとなんせ必ず「かわいい赤ちゃんですねーーーーー」といった感じで話しかけられます。

家族で伊豆のホテルに旅行したら、まーなにしろ「ねーねー知ってる知ってる？あの顔の小っちゃくてかわいい赤ちゃん！」てなぐあいに有名になって、食堂やら風呂やらでえらい人気者でした。

熱を出したので病院にいけば、そこらのじいさんばあさんにもてまくるのに始まり、そのうち看護婦さんは「ねーねー見にきて見にきて」という感じで病院中の看護婦さん呼んできてみせてまわり（他にも赤ちゃんいたんだけど）、診察が終っても抱いてどっかにもってってしまいやっと帰ってきたと思ったら「また来てねー」だって。。うぅむもう治ったし、あんまり来たいところではないんだが。。。
近所で散歩してもスーパーに買物に行っても、知らない人からどんどん話かけられます。「なんでもわかったような顔してー」とか「しっかりした顔だちですねぇ」なんて

☗4月3日生まれ。1歳とちょっとのΣくん。お母さんの口紅と受話器を持って……。

[BLAZER]　ほほほ。
[ぽっぽ]　隣に座ってましたから。
[BLAZER]　そそ。わしがくっついてベタベタしてんの。
[MARI]　で、ぽっぽさん、ネットでラブレターを交換してたとき、毎日がバラ色でした？
[BLAZER]　イバラ色ね。
[ぽっぽ]　ははは。
[ぽっぽ]　あのころはいろんな人がラブレターくれたからな。
[BLAZER]　はっはっは。
[MARI]　やっぱり、結婚してしまうと、ラブレターは減る？
[ぽっぽ]　そそ、ぜんぜん。
[MARI]　でも、かけがえのないパートナーと出会い、男の子も生まれて……。今、Σくんは？
[ぽっぽ]　今、ジーチャンと散歩。
[BLAZER]　そか。
[ぽっぽ]　アリを踏みつけて、遊んでるようです。
[MARI]　MSXを触ったりする？
[BLAZER]　ぶったたいてるよね。電源入れたり切ったり……。
[ぽっぽ]　何されるか、わかったもんじゃない。
[BLAZER]　いきなりモデムひっこぬくとかね、機械は大好きみたい。
[MARI]　こんな風に、MSXネットで結ばれたカップルってほかにもいます？
[BLAZER]　そういえば、ほかにも2組くらいいたかな。
[MARI]　結婚したの？
[BLAZER]　1組はしたな。
[MARI]　すごすぎる！　絶対数は多くはないはずなのに……。
[BLAZER]　そーそー。
[MARI]　みんな、すごく仲がいいですよね。だから、恋も？
[BLAZER]　適度に小さいとホンネのつき合いってのがしやすいのかも。でかければ、結局小さいグループに分かれてつき合うのかもしれないけど……。
[MARI]　じゃ、好きな理由は規模と仲間？　今、家でもMSXですか？
[BLAZER]　ええ。
[MARI]　BLAZERさんからみたMSXの良さって？
[BLAZER]　いやー、難しい。
[BLAZER]　僕はなんてーか、あんまりできあがっちゃったもんは好きになれない。"素材"が好きなのね。プラモデルみたいなもんはちっとも欲しくないけど、自由樹脂なんてのは、やたら買ったり……。
[MARI]　ぽっぽさん、ネットで恋をしたいユーザーにひとこと。どうしたら結婚できるか？
[ぽっぽ]　集会にちょくちょく顔を出すとか、VOICEにはまって、お友達をいっぱいつくるとか……。
[MARI]　わかりました。今日は、ほとんど、「新婚さん、いらっしゃい」にしてしまった。どうもご出演ありがとうございました！

網元さん情報局

今回は新しくなった、お湯ネットのホストマシンを紹介。ちょっと特殊なMSXだけれど、ハードディスクとあわせて最強のシステムになった。MSXでここまでできるってところを見てほしいと思うわけ。

⬆新しいホストマシンの導入でうれしくてしょうがない、お湯ネットのシスオペなのだ。

お湯ネットのホストマシンはなんとFA用のMSXなのだ!

MSXマガジン編集部の運営する、〝お湯ネット〟は、24時間運営だから、途中、メンテナンスはするにせよ、電源はいっときも切ることはない。ずーっと入れたままなのだ。これって、マシンにとっては、けっこうシンドイことだよね。

最近のマシンはタフにできているから、電源を入れたままにしていても、そうカンタンに壊れたりしないけれど、最悪の場合は、熱が本体に溜りプログラムが暴走するという事態も考えられないことではない。

そこで、ふと、思いついたのが、以前、Mマガでも紹介したことのある、FA用のMSX。FAというのはファクトリーオートメーションの略で、つまり、工場などで組み立てラインの監視とか、さまざまなことに使われるMSXなのだ。

というわけで、FA用のMSXを作っている大山産業株式会社に「お湯ネットのホストマシンとして、24時間稼働の長期耐久性テストをしたい」と、お願いして無理やりお借りしてしまったのだ。

このMSXの型番はMX2021。写真で見てもらえばわかるとおり、いかにも工業用のマシンってカンジで、ふだん見なれているMSXとは違い、無愛想でごっつい。

しかし、細部を見ていくと、ネットワークのホストマシンとしては、これ以上のものはない最強のマシンであることがわかる。

まず、スロットが3つあること。網元さんでネットワークのホストを運営しようとしたら、モデムカートリッジとMSX-JEは必要不可欠。さらに、お湯ネットの場合は、ハードディスクを接続しているので、MSX-DOS2とハードディスクインターフェイスを差すスロットが必要になる。一般的なMSXはスロットがふたつだから、どうしても拡張スロットが必要になるよね。このMX2021の場合は、モデムカートリッジとMSX-JEとハードディスクインターフェイスの3つでちょうどピッタシ。なんと、驚くなかれ、MSX-DOS2は、はじめから本体に内蔵されているのだ。

大山産業株式会社の社長さんの話では「個人ユースでも要望があれば、販売しますよ」ということなので、ちょっとお高いけれど、欲しいと思う夢のマシンだね。もちろんMSX2なので、このマシンでゲームを遊ぶこともできるぞ。

MX2021の機能

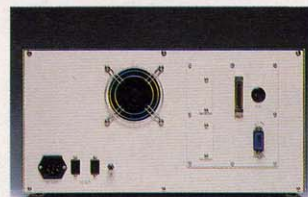
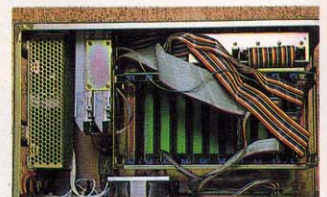
●本体(MX2021)
CPU……………………Z80A
ROM……………128Kバイト
RAM……………128Kバイト
VRAM…………128Kバイト
価格………89,000円[税別]

●本体フレーム
MX200(Z80STDバス用マザーボード、10スロット)
MX201(MSXバス用マザーボード、3スロット)
ディスクドライブユニット
価格………330,000円[税別]

●FDDコントローラー(2DD/2HD)
MX30B(MSXDOS2内蔵)
価格………52,000円[税別]

●キーボード(MX-400)
価格………11,000円[税別]

これがMX2021

⬆こんなサイバーなマシンが部屋の中に置いてあったら、みんなビックリするだろうな。

⬆これが裏側。大きな冷却ファンが過酷な状況下でも安定した動作を保証する。

⬆カバーを外し内部を上からのぞいたところ。拡張するためのスロットが見える。

MX2021に関する問い合わせ先

大山産業株式会社
〒101 東京都千代田区外神田6丁目5番11号 MOAビル
☎03-835-8867(代) FAX☎03-835-8225

PDSライブラリを拡張 新ボードも増えたぞっ!

お湯ネットも4月3日に24時間運営に突入してから、この本が書店に並ぶころには、もう3ヵ月がたったわけだ。その間にいろいろ新しいボードも増えたし、機能を拡張した部分もある。

じつは先月号でも紹介した、網元さん2の拡張ユーティリティーを使って、お湯ネットのメインメニューから直接［P］を選ぶと、PDSに行けるようになったのだ。

これと同時にPDSの一部をゲストユーザーにも開放した。つまり、お湯ネットの会員でなくても、網元さん2を買った人には、網元さん2の拡張ユーティリティーを使ってほしいからね。この網元さん2拡張ユーティリティーには、お湯ネットの会員が作ったプログラムもアップされているぞ。みんなで網元さん2を、より使いやすいものにしてゆこうというわけだ。

また、網元さん2の拡張ユーティリティーやフリーウエアPDSは文字どおり、ダウンロードするのはもちろんのこと、このプログラムを自分のネットに転職することも自由だ。いや、むしろすすんで転載してもらいたい。こうすることによって、遠距離のユーザーはお湯ネットにアクセスしなくても、地元の網元さんネットにアクセスすれば、いろいろなプログラムが手に入るような状況になればいいなと思っている。

ただし、PDSのプログラムの中には、大きなファイルもあるので、ダウンロードに時間のかかるものがある。そこで、18時～2時の回線が混雑する時間帯は、PDSの使用を制限しているので、協力してほしい。

電子掲示板のほうも新ボードがいくつかできたぞ。まず、コンファールームと呼ばれるお湯ネットの会議室を3つ開設した。ひとつめは、お湯ネットのかかえるいろいろな問題、たとえば、回線混雑の問題や、ネットワークのマナーなどについて活発な討論が続けられている。ふたつめは、全国の網元さんネットを結びつけるためには具体的にどのような活動をしていったらよいのかを考える会議室だ。3つめの会議室は、MSXの未来を考えるためのもの。

```
PDSライブラリ ([?]でメニューが表示されます)
選択してください: 2

[P-2] 網元さん2ユーティリティ
選択してください ( [W] 書く [R] 読む [RETURN] 戻る ): R
** 書き込みは 13 個あります **
-NUM-  -R.DATE- -R.TIME- -SENDER-  -TITLE-
00013  89/06/05 09:28:59 CITY      RS232C+ATモデムで使用するための改
番号 (1 ～ 13): 1
-NUM-  -R.DATE- -R.TIME- -SENDER-  -TITLE-
00001  89/04/25 00:00:00 SYSOP     HOSTMAC.ISH <<ISH & ARC 86 lines>>
00002  89/04/26 00:00:00 SYSOP     FILS.DOC <<アミモトサン2 カクチョウ(セツメイ:ASCII)>>
00003  89/04/26 00:00:00 SYSOP     FILS.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 12 lines>>
00004  89/04/26 00:00:00 SYSOP     GUEST.DOC <<アミモトサン2 カクチョウ(セツメイ:ASCII)>>
00005  89/04/26 00:00:00 SYSOP     GUEST.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 12 lines>>
00006  89/04/26 00:00:00 SYSOP     PROGRAM.DOC <<アミモトサン2 カクチョウ(セツメイ:ASCII)>>
00007  89/04/26 00:00:00 SYSOP     PROGRAM.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 23 lines>>
00008  89/04/26 00:00:00 SYSOP     PROGAUTO.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 9 lines>>
00009  89/06/02 16:01:26 TETUYA    CHATの改造 Sono 1
00010  89/06/02 16:03:10 TETUYA    オンラインサインアップの改造 Sono 1
00011  89/06/02 16:04:49 TETUYA    オンラインサインアップの改造 Sono 2
00012  89/06/05 09:27:35 CITY      メール到着時のBEEPを鳴らす
00013  89/06/05 09:28:59 CITY      RS232C+ATモデムで使用するための改
00014   ^ end
```

⬆網元さん2の拡張ユーティリティーにはお湯ネットの会員からアップされたものもある。

B 電子掲示板

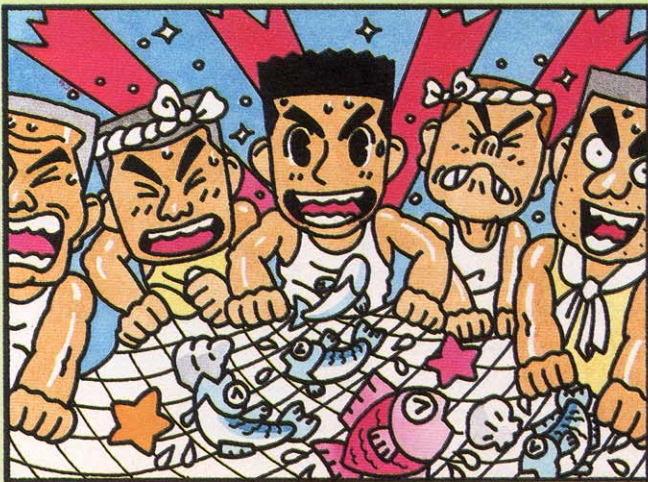
```
電子掲示板 ([?]でボードリストが表示されます)
選択してください: ?

☆露天風呂              BBS
================================
[0]    番頭報告……………SYS-INFO
[1]    男湯・女湯…………FREE-TALK
[2]    網元さんご意見箱……NET-FORUM
[3]    網元さん組合…………BBS-LIST
[4]    湯の町エレジー (MEMBERS ONLY)
[5]    遊技場………………GAME-SIG
--------------------------------
[CONF1] 会議室:浴衣DE討論会
[CONF2] 会議室:網元さん組合を考える
[CONF3] 会議室:MSXの未来を考える
--------------------------------
[PROF]  自己紹介ボード
--------------------------------
[10] 『網元さん2』操作マニュアル
[11] 『網元さん2』シスオペマニュアル
[12] 『網元さん2』プログラム仕様書
[13] 『網元さん2』システムマニュアル
================================
[RETURN]のみでメインメニューに戻ります
================================
```

お湯ネットの電子掲示板はシグオペ制を採用し、従来のボードに加え、3つの会議室と自己紹介のためのボードができた。会議室は議長の会員が進行役を務めている。

P PDSライブラリ

PDSライブラリの一部はゲストユーザーにも開放。網元さん2の拡張ユーティリティーやフリーウエアPDSは、すべての網元さんユーザーたちの貴重な共有財産なのだ。

網元さん組合員募集

これまでにも、ことあるごとに書いてきたけど、お湯ネットをはじめ、網元さん2をホストにした全国のMSXネット相互の結びつきを考えていこうというのが網元さん組合だ。

つまり、網元さんネットのネットワーク化ということね。網元さん拡張ユーティリティーの配布などを手初めに、網元さんのネットどうしが協力し情報交換することで、全国のどこからでも、近くの網元さんネットにアクセスすれば必要な情報が手に入るようにすることが目的。また、ゆくゆくは共通のボードを設けたり、伝言を転送したりできるようにしたい。

たとえば、北海道の網元さんネットの書き込みを近くの網元さんネットへ次々と転送して九州の網元さんネットへも届くようにしたいと思っているわけ。それには、全国の網元さんネットのシスオペさんの協力が必要なのよねん。

ごめんなさい!

先月号の網元さん組合の記事中に誤りがありました。正しくは、
●熱海ネット……☎0557-83-0800
●南多久ネット…☎0952-76-4199
●DNS………運営時間22:00～6:30
以上です。謹んでお詫び致します。

INFORMATION

AV

ウォークマンが8機種も出るわ出るわ!

新しい機種が出るたびに話題騒然のソニーのウォークマン。またもや8機種が新発売とか……。このニュースに、3月に最新機種を買ったばかりのご存じロンドン小林は泣いてますけど、まっ、そんなことはどこ吹く風。なにはともあれ新発売はめでたいことです。

リモコン操作OKのものから、再生専用のベーシックなものまで、それぞれの用途に応じた機種をチョイスできちゃうのも、豊かなラインアップならでは、だね。

●問ソニー(株)☎03-448-3311

⬅カセットプレーヤー『WM-172』。18,500円[税別]。『WM-170』と同じ機能でフォルムと色が違うもの。色はチタンのみ。発売中。

⬆カセットプレーヤー『WM-607』。22,000円[税別]。10分間の充電で2時間、30分間の充電で4時間の再生可能な急速充電ができて、ヘッドホンコードリモコンにより手元で簡単操作OKのすぐれもの。色はブラックとチタン。発売中。

⬅ラジオカセットプレーヤー『WM-F180』。27,000円[税別]。『WM-170』の機能にTV/FM/AMチューナーをプラスしたもの。色はブラックとチタン。発売中。

⬆カセットプレーヤー『WM-170』。18,500円[税別]。鮮明な高音再生、豊かな重低音再生がバッチリ。色はブラックのみ。発売中。

⬆カセットコーダー『WM-R707』。32,000円[税別]。録音も再生もオートリバースOK。手もとですべての操作ができるフルリモコンイヤーレシーバー付属、瞬時に録音可能なワンタッチレコーディングなどがウリ。色はブラックのみ。7月下旬発売。

➡ラジオカセットコーダー『WM-F707』。43,000円[税別]。『WM-R707』にラジオ機能が付いたもの。色はブラックとチタン。7月下旬発売。

⬆カセットプレーヤー『WM-171』。18,500円[税別]。『WM-170』と同じ機能でフォルムと色が違うもの。色はパールホワイトのみ。発売中

⬆ラジオカセットプレーヤー『WM-F181』。30,000円[税別]。世界中どこでも使えるワールドワイドシンセサイザーチューナー内蔵、便利な10分急速充電器付属のたのもしいヤツ。色はブラックとチタン。発売中。

RADIO

お風呂でプカプカさせてしまえ

ラジオって、シャワー中に使えるヤツもあるし、防水なんて少しもめずらしくなんかない、と思う。でも、(株)クリエイト21から発売されたこの『カッパジオ』は、お風呂やプールに浮かべて聴けちゃう、AM放送専用の防水ラジオなのだ。

ということは、ひとっぷろ浴びながら、プロ野球の実況放送が楽しめちゃうのよね。うんうん、オヤジが泣いて喜びそうだぜっ! というわけで、なんでもこのラジオ、団塊の世代(現在40歳前後の人たちのこと)向けなんだそうだ。もちろんお若い方の使用もOKよ。

耐熱温度は摂氏90度、最大出力は165ミリワット、というたのもしさ。色はライトブルーとペパーミントグリーンの2色。ネーミングも光ってるし、これは買いかもネ。

⬆単3乾電池2本使用。2,980円。[税別]。問(株)クリエイト21　☎03-624-0210

GOODS

静電気にサヨナラしよう

Mマガの読者諸君ならとっくに経験ずみだと思うんだけど、パソコンやワープロなんかのディスプレイって、静電気バリバリでとかくやっかいなもの。特にディスプレイ画面に帯電した静電気は、チリやホコリを吸い寄せて画面を見づらくさせちゃったり、それが目を充血させる原因にもなっちゃうのだとか。それは大変、さあ、どうしましょう。そんなときはアルロン・ジャパン(株)から発売された静電気除去ブラシ『アンチ・スタティック・パワー・ブラシ』を使ってちょうだい。このブラシ、かるーく掃くだけでホコリと一緒に静電気もぬぐいさってくれる、ありがたいブラシなのです。

⬆AV機器、写真機器、楽器にも使えます。1,500円[税別]。問アルロン・ジャパン(株)☎03-341-3091

PUZZLE

涼しげなグラスパズルをどうぞ

夏はやっぱりビール！ それも大ジョッキでおねがい、なんてね。別にビールの新製品の紹介じゃあないんですよ。東洋ガラス(株)ご自慢のグラスパズルコレクションに、新たにいくつか新顔が加わったのでそのうち2つをご紹介。

写真左下の『注ぎすぎジャー』は、あんまり上まで注ぐと、あらら不思議、中身がこぼれてしまうパズル。まっ、それだけのことなんですけどね……。

写真右下の『星くずのワルツ』は目的とする形（5方向それぞれの方向に3つずつの星が見えるようにする、など）をめざして、星の小皿3枚を重ねていくパズル。これはけっこう気持ちよく頭を使えます。なんだかんだとやってるうちにうっかり割っちゃったキミ、ご安心ください。1枚600円〔税込〕(送料込み）で送ってくれるのだ。

あと、答えがわからない人に正解を郵送してくれるサービスも。

⬆5,000円[税別]。問東洋ガラス(株)☎03-580-9829

⬆もったいないからこぼさないで！

⬆3枚組で1,500円[税別]。涼しげなのだ。

⬆正解を見ないでトライしてね。

GAME

だれだって宝石はほしいぞ

（株）バンダイが7月下旬に、スリル満点の新作アクションボードゲームを新発売します。その名も『ファイアーボールアイランド』。

まずは、宝石をのせる台座を手に入れて、島の洞窟のどこかに隠されてる宝石をさがす宝探しゲーム。その後は、プレイヤーどうしで宝石を取ったり取られたり、ファイアーボール(火の玉ってこと）が落ちてきたりと、ハラハラドキドキの連続。ゴールするまで息のつけない、気の抜けないゲームなのです。

⬆宝石のためならどんな難関もクリアーしてやろう。予価3,500円[税別]。問(株)バンダイ☎03-847-5113

社交辞令も時には大切かも

高橋章子がプロデュースしたシミュレーションゲーム『町内会ゲーム』が、(株)ヨネザワから発売されました。うーん、町内会ねぇ。

これは、平穏無事な日常生活をおびやかす押し売りとか地上げ屋を撃退して、平和で正しいお隣りづきあいをしよう、というゲーム。プレイヤーは1つずつ"立体ドア"をもらい、自分の家の留守番役になります。で、このドアから家族を送り出した後にやって来る人たち(町内会費集めじいさんとか)をやんわりと断わったりして、早く家族全員を帰宅させた者が勝ち!!

⬆イラストは漫画家の原律子サン。1,600円[税別]。問(株)ヨネザワ☎03-861-6361

TOKYO DISNEYLAND

行ってしまおう、スター・ツアーズ

ついにくるんだ、夏休み！ 学生のころに戻りたいなあなどというおじさん族のグチをしりめに、生徒学生さんがたは、どっと1ヵ月以上の夏休み。アルバイトやりゾートのしっぱなしというところでしょう。

そんな時期、どうしても行ってしまうのが、東京ディズニーランド(？)。この7月12日には、新しいアトラクションの〝スターツアーズ〟がオープンしますし、ついつい思わずJRの京葉線に乗って舞浜駅で下車してしまいそうです。京葉線ってご存じないですか？ JRの西船橋駅で乗り換えて、市川塩浜、新浦安、そんで舞浜。3つめの舞浜駅の正面にはドドーンと東京ディズニーランドが広がっているというあんばいなんです。歩いて5分のところ。昨年の12月1日に京葉線が開業して以来、便利になったものです。

⬆ガイド役のひとり、R2-D2の雄姿だよ。

あれれ、話が脱線してしまいました。スターツアーズでしたね、スターツアーズ。ジョージ・ルーカスとディズニーのイマジニアたちの創造力が創り出したアトラクションです。R2-D2とC-3POがガイド役として登場、40人乗りの宇宙船スノー・スピーダーは銀河系間の観光旅行に出発します。が、しかし……。スター・ウォーズの映像体験を現実のものにというコンセプトで企画されたニューアトラクション。詳細は次号でご紹介する予定ですが、それが待てないという人は、7月12日以降に東京ディズニーランドに行ってしまえば、いいのではないでしょうか。

⬆4分30秒の宇宙の旅を体験しましょう。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

MUSIC

Natural Summer Days

⬆ナチュラルな夏を過ごしちゃおうネ！
㈬(株)ポニーキャニオン☎03-221-3215

星の数ほどいるアイドルの中でも、西田ひかるチャンってずばぬけて光ってる、と思いませんか？とくにむし暑い夏には、作りもののボテボテ笑顔のアイドルなんかより、ひかるチャンの自然なさわやか笑顔のほうが、絶対にカワイイ、と思ってしまうわけなのだ。

で、7月5日にポニーキャニオンから、ひかるチャンの最新シングル『Natural Summer Days』が発売されました。A面にはいってる『Natural Summer Days』は、花王の洗顔フォームのイメージソングになってるから、聴き覚えのある人も多いはず。作詞が森雪之丞、作曲が馬飼野康二、編曲が中村哲、といった豪華な面々。詞は無理をしないで自分自身に素直に生きていく……、ってことがテーマなんだそう。

で、B面は『微妙な気持ち』。タイトルはなんだかシックな雰囲気だけど、そんなことはありません。こちらも夏っぽくて、のびのびしてて、キュートなメロディーラインが魅力なのです。

税込の価格はCDが937円、シングルレコードとCTが各659円です。

交響曲 ソーサリアン

⬆CDが2,843円[税込]、CTが2,369円[税込]。
㈬キングレコード㈱ ☎03-945-2122

大好評だった『交響曲 イース』に続き、ファルコムレーベル交響曲シリーズの第2弾『交響曲 ソーサリアン』がキングレコード(株)から発売されました。

壮大でアドベンチャラスなソーサリアンの魅力を、フルオーケストラの繊細で豊かなサウンドが唄うように再現してくれてます！ソーサリアンを知らない人もぜひ聴いてみてほしいアルバムです。

千倉真理の 映画も大好き!

いつも冷静沈着、でき上がった男なんて、つまらない！
なにかしらホットケナイ魅力あふれる男たちが好き！

メジャーリーグ

あの〝ウオール街〟でニューヨークの街を汗をフキフキ歩いていたチャーリー・シーンが、今度は刑務所あがりの野球選手に？〝プラトーン〟、〝背信の日々〟でシリアスな表情をみせたトム・ベレンジャーが、女好きのキャッチャー役？

それが、本当なんです。チームは、アメリカンリーグに実在するクリーブランド・インディアンス。もとから成績がさえないこのチームに、新しい女性オーナーが就任したのがコトの始まり。チームの人気を徹底的に落とし、本拠地をマイアミへ移そうという陰謀が企てられ、意図的にはみ出し者ばかりがこのチームに集められるわけです。ほかにも、キューバから亡命してきたブードゥー教徒や、足だけ速いモグリの選手などなど。

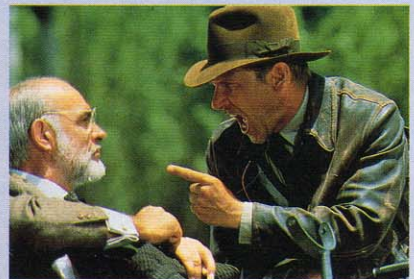
作家の安部譲二さんに「僕はこんな映画をとりたかった」と言わせた作品。ダメ男たちの、魅力がプンプン伝わってきます。

⬆近眼のピッチャー、眼鏡をかけると、陣内孝則みたい！ 現在公開中。

インディ・ジョーンズ 最後の聖戦

こちらも、夢中になると手におえない男たち。あきれかえるほどのお人好し。無鉄砲で、正義の味方の少年のような大人たちの冒険。

インディ・ジョーンズの3作目がついにやってきました！ このシリーズでは最後の作品かもしれないっていわれているのですが、タイトルも〝最後の聖戦(Last Crusade)〟。

今回は、インディのお父さん役にショーン・コネリーが登場。ハリソン・フォードとのかけあいが絶妙。自然と作品全体に厚みがでてきてしまうから、やっぱり名優さんの存在ってすごいんだなあ。

⬆7月8日より全国公開。お父さんに「ジュニア！」って呼ばれるのがイヤなインディ。ムキになります。

また、インディの少年時代の役をリバー・フェニックスがやってます。ロケも、ベニス、ヨルダンなどにわたるほか、ヘビさん、ネズミさん、サイさん、ライオンさんなど、相変わらずサービス満点。

ヒトラーまで出てきます。これは絶対観に行かないとね。

MUSIC

GAME SOUND DECO

⬆CDが2,627円[税込]、CTが2,359円[税込]。㊐(株)ポニーキャニオン☎03-221-3151

ポニーキャニオンのサイトロンレーベルから、データイーストのゲームサウンドが今回初めてアルバムになりました。

この『GAME SOUND DECO』は、ゲームをテーマとした作品とはちがい、最新のデータイーストのサウンドにスポットをあててます。『ロボコップ』、『スタジアムヒーロー』など、人気者がいっぱい詰まったお得なアルバムだと思います。

CRASH

⬆定価、CDが3,100円[税込]、CTが2,637円[税込]。㊐(株)ポリスター☎03-406-8161

〝Justy Nasty〞っていう派手なロックンロールバンドを知ってますか？ デビュー当初から、そのあやしげなルックスとハードでパンキッシュなサウンドで、あっちこっちで話題を振りまいちゃってる彼らの実質的なデビューアルバム『CRASH』が、ポリスターから新発売！ 収録曲はすべて彼らのオリジナルなのです。きっとキミの心をクラッシュしてくれるぞっ。

VIDEO

刑事ニコ 法の死角

アクションヒーローといえばシルベスター・スタローンやアーノルド・シュワルツェネッガーを思い起こすけど、ここにもうひとりスゴイやつが登場した。この映画の主人公を演じるスティーブン・セーガルだ。合気道６段の腕前にして数多くの東洋武道のエキスパート、銃火器の専門家で射撃の腕は超一級。実際にもCIA特殊工作員をやってたという経歴の持ち主なのだ。

彼が、ここでは正義感の強いシカゴ市警の刑事に扮して、CIAがらみの爆薬密輸事件に立ち向かうんだけど、もちろん見どころはそのアクション。スタさんやシュワちゃんがハデさをウリにするのに対して、セーガルのそれはあくまで優雅。無駄のない身のこなしで敵をバッタバッタと倒してゆくのだ。さすが、モノホンの武道家は動きがちがいます！

まっ、その分ちょいと地味かもしれないけど、カーアクションと銃撃戦がカバーしているのでハデ好みの人も楽しめる。セーガルの流暢な日本語もかっこいいよん。

●発売/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/100分/16,000円[税別]

俺がハマーだ!

ちょいと前にテレビ東京で放映されて一部のモノ好きに大いにウケた、トンでも刑事コメディーがビデオ・リリースされてしまう！

というわけで、これは日本語吹き替え版。アメリカじゃいまいちふるわず、すぐに打ち切られちゃったらしいんだけど、日本じゃハマー刑事の声を吹き替えた羽佐間道夫のアドリブがモノをいってファンを獲得してしまったのだ。マギーこと、マグナム44をところかまわずブッぱなし、人のことなんかおかまいなしの荒唐無稽刑事のアホらしい活躍は、やっぱ日本語版じゃなくっちゃ、ね。

今回のビデオ化は各巻４話収録で３巻発売される。映画好きにはパロディーの要素で倍楽しめるよ。

●発売/販売元 TDKコア/TDK
●７月25日発売/各100分
各14,800円[税別]

ミスター・ノース 風をはこんだ男

〝ファンタジー〞っていうと、すぐSFっぽいものを連想しがちだけど、これは大きな間違い。この映画のように、人間ドラマでも優しく心を幸福にしてくれる要素がたくさん詰まっていればためらわずにファンタジーって呼びたくなる。

舞台は1926年のアメリカは富豪の街ニューポート。この地を訪れた青年ノース君が持ち前の明かるさと不思議な魅力、そして帯電しやすい体質で心や体を病んだ人々を治してゆくというお話だ。この過程がすこぶるさわやか。ノース君に〝人のため〞みたいな気負いがないから、ますますさわやか。この作品を、心や体が疲れているときに観れば、キミもきっとノース君の力で幸福になれると思うよ。

●発売/販売元
東北新社/バップ
●発売中/93分/13,900円[税別]

BOOKS

はいほー

このところベストセラー常連の村上春樹。彼の私生活を小気味よく描いたエッセイ集『はいほー』が文化出版局から発刊されました。

双子のガールフレンドを持つことが、彼の10年来の夢なんだとか。うーん、物書きってやっぱり発想がステキだと思いませんか？ 千葉県のタクシー・ドライバーの特徴を、実体験をもとに詳細にチェックしたり、行きつけの店の主人をあれこれ詮索してみたり、と彼の守備範囲の広さを思い知らされる内容。あと、彼なりの貧乏論も興味をそそられます。

⬆おもしろくて不思議なエッセイ集だ。900円[税込]。㊐文化出版局☎03-299-2542

ハーメルンの笛を聴け

あるいじめられっ子の少年の死を発端として、次から次へと不可解な死亡事件や失踪事件が起こる。しかも、すべての事件には〝ハーメルンの笛吹き男〟から謎の予告状が……。犯人は誰？ 犯人の真の目的は???

まるでテレビのサスペンスドラマタッチで進んでいくんだけど、その根底には子供どうしの〝いじめ〟の問題が描かれていて、深く考えさせられる社会派推理小説なのです。

で、エンディングなんですけどね、これはもう思いっきり泣かせてくれます！

⬆深谷忠記著。味わい深い一冊です。1,500円[税込]。㊐中央公論社☎03-563-3666

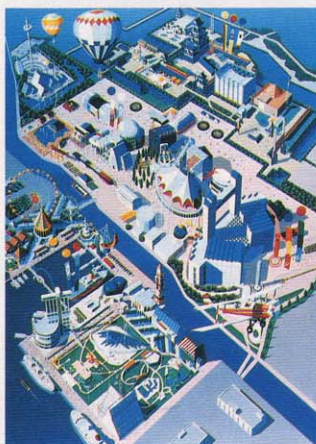
EVENT

アンデッドライン・フェア

T＆Eソフトが、夏の新作『アンデッドライン』の発売を記念して、新作発表とゲーム大会を下記の日程で開催します。ソフト開発の現場を撮った『メイキング・オブ・アンデッドライン』のビデオ上映、プレゼント付きゲーム大会など盛り沢山の内容。ぜひ参加してね。

⬆開催時間は午後1時から4時まで。入場無料。㊐T&Eソフト☎052-773-7770

地区	日程	会場
関東地区	7月15日(土)	シントクエコー店 3F SPIパソコンフロア
	7月16日(日)	上新電機 J&P町田店 パソコン教室
中部地区	7月16日(日)	栄電社 テクノ大須 イベントコーナー
	7月22日(土)	上新電機 J&P大須店 イベント会場
九州地区	7月22日(土)	ベスト電器 大分パソコン館 4F パソコン教室
	7月23日(日)	ベスト電器 福岡本店 7F マルコポーロ
中国・四国地区	7月25日(火)	ダイイチ パソコン CITY広島 4F イベント会場
	7月26日(水)	ダイイチ パソコン CITY高松 1F イベントコーナー
近畿地区	7月29日(土)	上新電機 J&P メディアランド 6F パソコン教室
	7月30日(日)	上新電機 J&P さんのみや1ばん館 パソコン教室
東北地区	8月1日(火)	デンコードー Dac 仙台東口店
	8月3日(木)	デンコードー 八戸本店 Dac

世界デザイン博覧会

⬆名古屋城、白鳥、名古屋港の3会場。㊐総合情報案内サービス☎052-683-0100

最近、物のデザインに対する関心が高まってると思いませんか？ 電気製品でもクルマでも、実用性はもちろんのこと、その形の美しさとか奇抜さなんかがとっても脚光を浴びてる、ような気がします。

というわけで、博覧会ばやりの今年、名古屋では『世界デザイン博覧会』が開催されます。テーマは〝ひと・夢・デザイン――都市が奏でるシンフォニー〟。うーん、なんだか美しいなぁ。デザインギャラリーや各種パビリオンなどのほか、ステージでのコンサートやイベントもいろいろ楽しめます。

●公開時間

7月15日(土)～7月20日(木)
会　場　午前9時30分～午後6時00分
パビリオン　午前9時30分～午後5時30分

7月21日(金)～8月31日(木)
会　場　午前9時30分～午後9時00分
パビリオン　午前9時30分～午後8時30分

9月1日(金)～11月26日(日)
会　場　午前9時30分～午後6時00分
パビリオン　午前9時30分～午後5時30分

●会場　名古屋城会場(名古屋市中区本丸地内)
白鳥会場（名古屋市熱田区大宝地内)
名古屋港会場(名古屋市港区港町地内)

●普通入場料金（3会場セット券）

大人(満18歳以上)	2,800円
シルバー(満65歳以上)	2,000円
高校生(15歳以上18歳未満)	2,000円
小・中学生	1,400円
幼児(満4歳以上)	500円

※この他に、会場別入場券とハスポート券もあります。

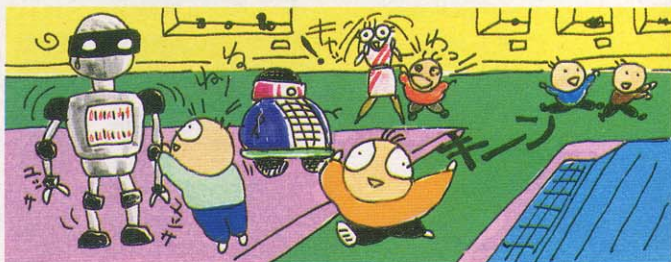
VIDEO

Winning Run

ゲーセンでおなじみのあの『Winning Run』のビデオが、7月21日にポニーキャニオンから新発売！ ゲーセンに体感ゲームは数あれど、このWinning Runって、5速のギアを巧みに使わないとなかなかフィニッシュできない、かなり本格的なゲームだよね。

で、そのスリリングなドライビングを、キミんちの大きな(？)テレビ画面でバッチリ再現できちゃうビデオがこれなわけ。

おまけにCD(2,500円[税込])とカセット(2,500円[税込])も同時発売。目と耳で楽しんじゃおう。

⬆カラー、20分。3,296円[税込]。㊐㈱ポニーキャニオン☎03-221-3151

PRESENT

"スワンの涙"の主題歌もあるのだ

プレゼントコーナーおなじみのキングレコードさんが、『ジーザス』と『スタートレーダー』のCDをそれぞれ２名の方にプレゼント。ジーザスはすぎやまこういちのアレンジによるオーケストラ・サウンドなのだ。あと、人気沸騰のテレビドラマ"スワンの涙"の主題歌『ひとりぼっちに帰らない』のシングルレコードを10名の方にプレゼント。歌ってるのは仲村知夏ちゃんなのだよん。ほしいだろー。

♥ごめんなさい♥

先月号(MSXマガジン７月号)に、以下のような誤りがありました。

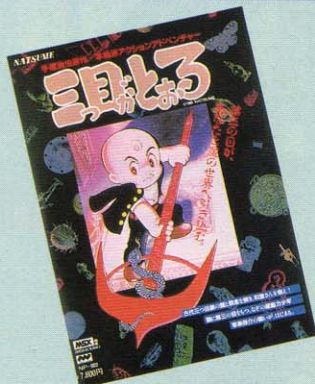
まず、NEW SOFTの13ページの記事のなかで『THEプロ野球　激突ペナントレース２』が2DD版、との記載がありますが、これはROM版の誤りでした。

次に、同じくNEW SOFTの18ページの記事のなかで『ライトニングバッカス』の価格が6,000円[税別]、との記載がありますが、これは5,900円[税込]の誤りでした。

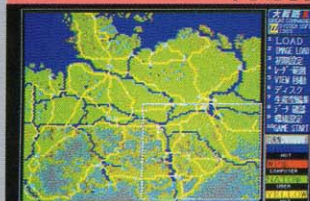
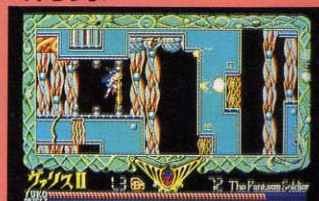
以上の２点をここに訂正させていただきます。読者のみなさまおよび関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけいたしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、当インフォメーションのコーナーでは、みなさまからの情報をお待ちしてます。ドシドシお寄せください。

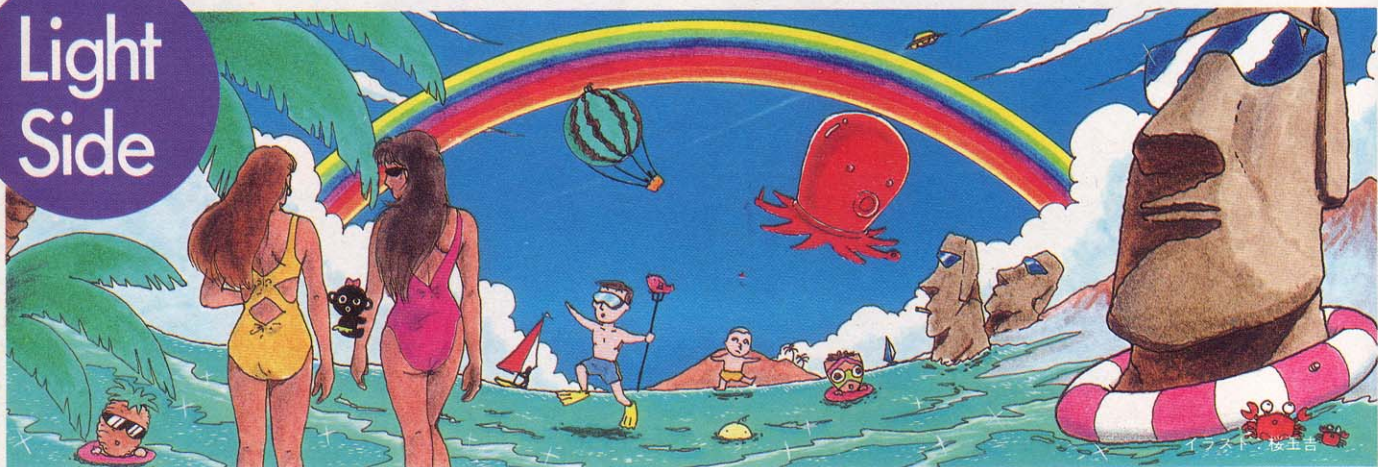
今月はソフトが２種類もあるのだ。しかも２つとも話題作！あとCDとレコードもふるってるぞ。締め切りは８月８日だ。

三つ目と田代、どっちにする？

ナツメから『三つ目がとおる』を３名の方に、HAL研究所から『田代まさしのプリンセスがいっぱい』を４名の方にプレゼントしてくれるというお話。今は亡き手塚治虫氏原作の、三つ目の少年が奇行を繰り広げるアドベンチャーゲームにするか、売れっ子タレント田代まさしがお姫さまをコミカルに追いかける大冒険アクションゲームにするか。いやいや、これはとことん迷ってしまいますね。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション　プレゼント係　○○希望

苦労するのは来週からにいたしましょう

MSX通信

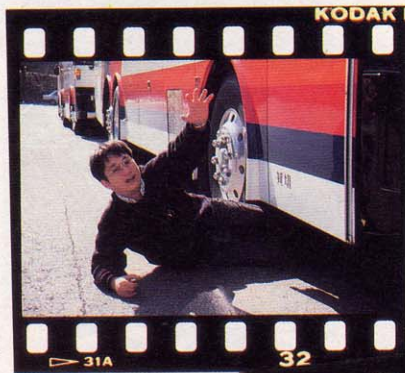
Light Side

M通総力編集! あまりポジギャルリー

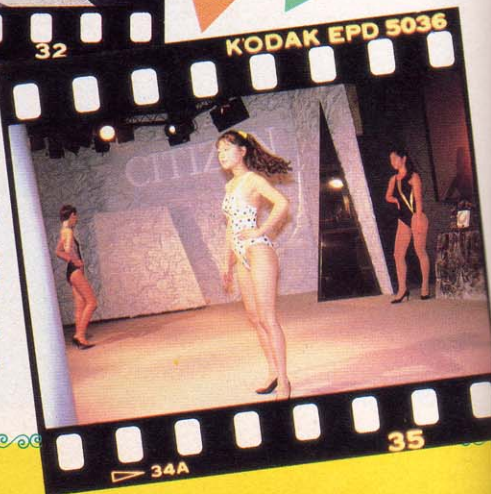
編集部の机の中には、ほらこんなに、不用な写真が。今ここに、未公開の写真を公開してしまうのだ。あの写真にこんな歴史あり。あまりポジィ。

われわれは、いちおうというか、なんというか、プロの編集者であります。プロの編集者、そしてプロカメラマンは、写真を撮るときには、ポジのフィルムを使います。普通、一般の人が写真を撮るときに使用するのが、ネガのフィルム。つまりフィルム自体はネガつまり反転してあって、印画紙にプリントして初めて写真に見えるというものでんな。

その逆に、雑誌などで使うフィルムは、ポジ。フィルムだけで、完結してしまうフィルムなのです。スライドフィルムという呼び方もありますですね。

そんで、われわれは、写真のことポジと呼んでしまうときがあるわけです。ポジポジ、ポージポジベンチで笹焼く、おーふたりさーん、ってね。そんな唄はさておき、そのポジは、非常に大量に毎月毎月消費されているのです。そうですね、その量は年間5万本！　あ、うそです。でも、かなり多いのです。特に取材かなんかに行ってしまうと、大量にフィルムを消費するのです。なぜなら、取材に行って写真の失敗は許されないから。だから、常に余分めに撮っておくのが常識。そんな余分めのものと、ちょっとしたちゃめっ気で撮ってしまった写真たちを総称して、あまりポジと、とまあ、かように、申しているわけでございます。

あー、疲れた。そんじゃあ、そのあまりポジたるもののほんの一部を公開して、みんなで楽しみましょう。この写真には、こんな想い出が、こんなエピソードが……。ララランラン、ラララランン。ギャルリー開催なのだ。

バスにひかれる男
Mマガ編集部に属してはいないのだが、お隣のログイン編集部に属している、ステルス親父こと、松本隆一。彼は、愚の骨頂的行為をくり返しては、ひんしゅくを買っている、三十男だ。そういう彼を、バスによって、轢死させようとしているところ。

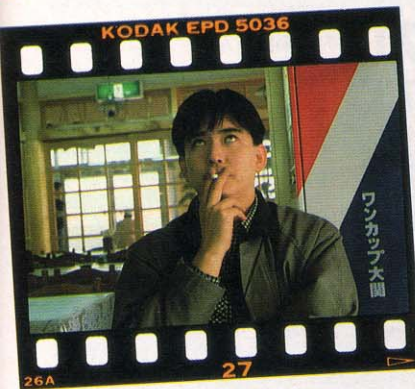
ハイレグお姉ちゃん
これは、なにかのショウの取材に行ったときのあまりポジである。親しき仲にも礼儀あり、取材の中にも娯楽あり、あーいえいえ、まあつらく厳しい取材の中にあって、こういうのがあっても、うがうがもぐもぐ。しかし、ハイレグでありますことよ。

美保里ちゃんご近影

ログイン編集部には金井哲夫という人格者がいらっしゃる。遠くさかのぼると、このM通が生まれる背景に、少なからず影響をあたえてくださった人物。おたよりコーナーを書かせれば天下一品の彼のお子様こそ、この美保里ちゃんなのだ。

はたらくじどうしゃ

羽田空港で。取材でどこかに行くときに、なにげなくシャッターを切った。これは、飛行機に貨物コンテナを積むための車両だな。こういう車を街で乗り回してみたいものだ。今度就職するならば、こんな車に乗れる職業に就こうかな。スチュワーデスさんもいるし。

戦慄！　ガイド嬢の恐怖

あれ、また松本が出ている。まるで、夏の蚊みたいなやつだ。これも、3編集部合同慰安旅行のときのフォト。キリンシーグラムに見学に寄せてもらったとき、ただ松本が近づいただけで、ガイドさんは、身震いしながら、このように身をかまえたのでありました。

桜玉吉先生のお写真

これが、桜先生のお写真。東京の甲州街道で、ダイアモンドブラックRX-7のカブリオレがぶいぶいいっているのを見かけたら、もしかすると、こういう顔の人物が乗っているかもしれない。ほほほほほほほほほ。

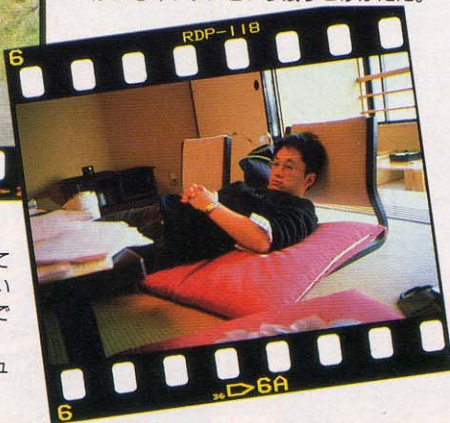
上野動物園のかば

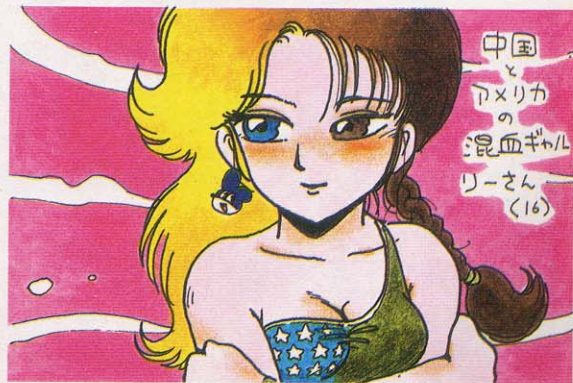
いい年こいてへーこいて、でも、たまにはいってみたくなるのが、動物園。てなことはおまへんか。必要に駆られて、ペンギンの写真を撮りに行ったときに、ついでに撮影してしまったかばくんだ。かばって、見るからにかばっていう感じがして、すきなんだよなあ。

カメラ目線のコンパさん

ギャルリーのトリを飾っていただくのは、やはりギャルということにさせていただきましょう。なんかのショーのコンパニオンさんでーす。横の頭部が写っているのは、だれでしょう。わかりません。でも、とりあえず、ギャルがかわいいというのは、わかります。

線路のある情景

これは、箱根かどこかにあったと記憶している鉄道公園でのワンショット。なかなかいいアングルだと思いますんですけど、どうでしょうか？　これ、実は実物大ではなくて、線路の幅が40センチくらいしかないミニチュア鉄道庭園での写真なのだ。

眠る、前出の松本隆一

前出の松本隆一が、バスにひかれてダメージをうけ、これはこまったなあと、静かに休息しているところ。というのは真っ赤なウソで、バカがただ疲れて眠りこけているだけ。いかにもオッサンという眠りこけかただ。

われわれとともに、働きまくりましょう

編集さん デザイナーさん いらっしゃい

われわれは、Mマガです。人材を探しています。なぜなら、人材はなによりも、大切なものなのです。たとえば、そこにワープロがあったとします。そして、その横に、M通読者にはおなじみの、ワシントン小林豊丸がいたとします。そして、その上にバナナがぶらさげてあったとします。そして、そのワープロの横には木の箱が置いてあったとします。すると、ワシントンは、いつもおなかをすかしているので、つるされたバナナを食べようと、必死になることでしょう。しかし、そのままでは、手がとどかないので、バナナを手にすることはできません。

彼は、バカですが、つぎに、道具を使うことを考えるはずです。彼は、木の箱に乗っかってジャンプすることでしょう。でもとどかないんですね。基礎体力というものがないんですから。そこで、おそらく彼は、木の箱の上にワープロを置いて、その上にのぼって、バナナを取ろうとするでしょう。ほらほら、そうすると、取れましたね。よかったよかった、ワシントン小林豊丸クンに幸多からんことを願う！

⬆これが職場。いつものメンバーがいる。

明かるい職場

さて、われわれは、こんなくだらないたとえ話までしても、人材がほしいわけなのです。ね、人材にろくなものがいないと、ワープロもたかだか、踏み台くらいにしか、使われないのです。ですから、これからの時代は、人材ですよ、人材。ほんでね、Mマガは、この冗談みたいなページを大有効に活用して、あなた、そう、今このページをお読みのあなたを探しているのです。雑誌編集の経験者の方、そしてエディトリアルデザインの経験者の方、われわれの扉を、ノックしてみませんか？　待っています。

今回募集するのは、18歳以上の方に限ります。東京近郊にお住いの大学生さんのアルバイトさん、あるいは、今までに各種雑誌で編集経験がおありの方。デザイナーさんのほうは、同じく雑誌のデザインを手がけたことがある、経験者の方です。

なごやかな雰囲気

⬆キミも荒井清和のもと、ともにデザインしましょう。

そんなわけで、おお、これはいい！　と考えられたあなたは、編集部あてに、履歴書をお送りください。あて先は、M通最後のページにあります。その住所の「編集さん(デザイナーさん)いらっしゃい係」にまでお送りいただければけっこうです。折り返しこちらからご連絡いたします。どうかよろしくおねがいいたしますとともに、ともに、いい仕事をいたそうじゃありませんか！

なになに、M通に書いてあるんだから、これは冗談じゃないのかって？　そう思われちゃうと、心外だなあ。でもね、こういうコーナーのしゃれっ気がわかる人がいいなあ。

なんなんだ、最近の政局は。キミの学校の政治経済の先生も、なんかぶつぶつ言っているのではないか？　ほんと、毎日毎日新聞とかテレビのニュースを見るのが楽しみで、楽しみで。いやになってしまうくらい、おもしろいわい。

でも、おもしろいといっても、そんなに客観的におもしろい、とは笑っていられないのが、ちとつらい。せいぜい、選挙権でもキミに発生したなら、ちゃんと投票して、今みたいにマヌーなことにはならないように、してみてくんなまし。

しかし、なんだな、政治って、なんのことやら、さっぱりわからんもんだなあ。中学校のとき、斎藤政治っていうやつがいたけど、そいつもわかんないやつだったし。そのころから、政治とはわからんものだと思っていたんだけど、今になってますます加速度をもって、わからなくなってしまったど。でもね、これは、やはりいいことなのだ。なにがいいことというと、わからんものだということがわかったということが、いいことなのだ。なんか、バカボンのパパみたいになってしまったけれど、それでいいのだ。平穏無事のときには、よく見えないものが、いろいろとごちょごちょしだすと、その輪郭がよく見えてくるものなのだ。

ああ、なにげなく、マヌーな政治というタイトルを掲げてみたんだけど、なんか重たくなっちゃったなあ。こんなことなら、マヌーな有閑マダムとかにしとくのであった。反省をしている。わたしも、このように反省しているのだから、いろんな人も、もっと反省すればいいのではないかと考えている。これは詭弁であろうか。キベンのはんぺん、なんてな。

Dark Side アブMSX通信!!

夏になると、やはりクーラーが恋しくなる。除湿をする。すると、ベランダの室外機の細いホースから、水がちろちろ、驚くほど出てくる。それをずっと朝まで見ていたわたしは、やはり、アブでしょうか？　そうでしょうね。でも、ずっと海を見ていたいわ、なんていうのと、どうちがうのでしょうか？

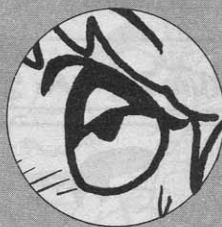
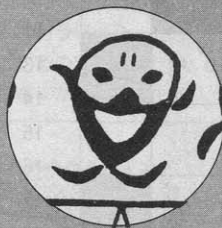
（同じとこさがし）

じつは、このコーナーの常任イラストレーターの桜玉吉先生と、M通のバカのリーダー田中パンチとの間には、今、熱い火花がとびちっているのだ。別に、桜先生はエボナイト棒で、わたしがムートンなどの毛皮というわけではない。

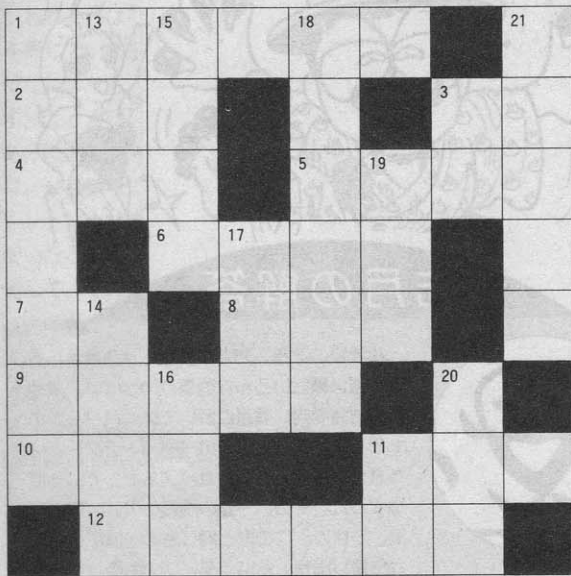
桜先生は、おもにファミコン通信に掲載されている『しあわせのかたち』のねたで、そして田中パンチはこのM通で、おたがい暴露合戦を展開しているわけ。

文字が勝つかイラストが勝つかの、血で血を洗うこの戦国絵巻は、とどまるところをしらず、ついには家庭崩壊……なんてことになったら困りますので、やっぱやめときましょうよ。そりゃ田中は独身だからいいけど、桜先生はご結婚されていらっしゃるでげしょ？

そんなことはさておき、今月の同じとこさがしです。下部の2点のイラストのいろんな部分のなかで、同じところはどこでしょう？　わかった人はそのむねを官製はがきに書いて、同じとこさがし係まで送ってください。2名に図書券3,000円分進呈です！

先月の解答

小学校のころ、知能検査をさせられました。質の悪い紙にいろんな問題がいっぱい。決められた時間内に順番に解いていくパターンのものでしたね。日ごろのペーパーテストとはちがった感覚で、なんかパズルをしている感じでした。その、一連の問題の中に、図形認識、つまり、この形と同じものを以下のものから探し出せ、というタイプのものがあったような。ふと、思い出したです。さて、今月の正解者は、広島県の栗栖康徳さんと、大阪府の金丸奈保子さんでした。おめでと。図書券3,000円をお贈りいたします。その図書券で、変な本を買ってください。たとえば、水中の妖精とか、珍しい魚とか、そんな本はいかがでしょう。ほほほほほほほ。

クロスワードパズル

さあ、職場のお昼休みのだんらんに、洗濯機ががらがら回っているあいだに、パズルを解きましょう。時間つぶしの王様、M通名物の、クロスワードパズルですわ。

〈ヨコのかぎ〉

1　練り製品の1種。
2　さあ、踊って踊って。
3　とてもおいしい、魚であります。
4　お酒を飲むところ。
5　○○○○ごめんね。非洗練。
6　中華丼に入っています。
7　○○王のピラミッド。
8　最近の学校でよくある。
9　○○○○○。去っていく。
10　ハウマッチ？
11　おいしいくだもの。
12　笑点の人気もの。
19　これを食べすぎると、ガンになってしまうとか。
20　泣いたら○○○、泣いたら。
21　植木等のコマーシャルであまりにも有名なメーカー。

〈タテのかぎ〉

1　4作目までできた映画。
3　落とし子。
11　教会で行ないます。
13　ああ、すっぱい味だ。
14　ウチの鯉は○○○○。
15　うなぎは、こうして食べる。
16　英雄さんの名字。
17　色気より……。
18　いにしえの有名レスラー。

〈6月号の解答〉

あはははは、と、担当さんは大笑い、アンド大弱り。調子にのって、こんなばかげたパズルを作ってしまってもうしわけありませんでした。だって、正解者はなしだったんですもん。しかし、今月のは比較的簡単だから、どんどん応募！　2名様に図書券3,000円分！

お	お	き	な	く	り	の	き	の	し	た	で	■	へ	の	へ	の	も	へ	じ
き	ん	か	ん	■	く	り	■	た	ん	れ	ん	■	も	ぐ	■	き	■	■	ろ
な	が	い	■	ま	る	た	■	う	わ	■	で	ん	り	そ	う	■	な	■	う
わ	く	■	■	し	ー	ま	■	ち	■	こ	ん	■	ん	■	か	な	が	わ	■
か	■	た	れ	ん	と	■	こ	ま	る	■	む	ー	ど	お	ん	が	く	■	え
い	■	と	ん	が	■	み	が	わ	り	■	し	■	■	お	む	れ	つ	■	ん
よ	■	う	が	ん	だ	■	ま	る	こ	■	■	い	も	■	り	や	■	ひ	げ
う	ま	い	■	■	る	■	さ	■	■	お	い	ら	■	■	■	ま	さ	■	る
は	■	ー	■	■	ま	さ	お	■	く	さ	■	い	ま	じ	か	■	い	そ	べ
く	し	ん	■	く	さ	や	■	だ	い	ま	る	ら	け	っ	と	■	び	ー	る
ら	ま	■	し	び	ん	■	さ	い	■	り	る	■	■	と	う	ひ	■	ま	と
ん	■	め	■	■	が	ん	の	す	け	■	■	こ	け	■	ち	ま	き	■	ふ
か	な	ら	ず	■	こ	■	■	■	い	か	り	や	■	こ	や	し	■	ら	ん
い	か	め	ら	■	ろ	■	ぴ	っ	か	ぴ	か	■	た	い	■	■	に	■	ぱ
■	な	ら	■	き	ん	き	ん	■	ん	■	い	き	る	■	た	か	ぎ	ぶ	ー
ぴ	か	■	と	ん	だ	り	は	ね	た	り	■	ん	■	り	り	り	り	■	で
か	■	お	う	け	■	■	ね	む	い	■	に	ど	と	■	き	ん	■	こ	い
そ	ど	む	の	い	ち	■	■	い	■	ひ	ん	こ	ん	■	■	と	う	し	ん
の	ー	か	い	■	ぶ	り	■	■	し	め	じ	■	こ	う	く	う	き	■	く
え	む	え	す	え	つ	く	す	ま	が	じ	ん	■	う	ん	こ	■	わ	に	■

MSX通信ザウルス

まじめに漫画に取り組まないから、そうなってしまったのじゃ！と、いきなり、怒りながら始めてみました、MSX通信ザウルスのコーナーです。今月は、いろいろと、今月号のグラビアを飾っているあの菅沢美佐子にも、むりやり描かせてしまったのでした。彼女は、大学では、生活デザイン科という学科を卒業しているらしいので、さぞかしすごい絵を描いてくれると期待して……。

田中パンチは田中パンチで、あいかわらず、どっかからの絵柄拝借作戦に出ているしなあ。今月のは、みんな、なんのパロディーかわかるかい？

そして、いつもわが道をいく、小山俊介(24歳)も、MSX君で暴発しているようだ。ほんにこのコーナーは、平和でよいな。

うかれポンチさん　P.田中

MSX君④　小山俊介

ないしょのお話　菅沢

ROCKIN'Z

あれ、最初で最後のハズだった"ROCKIN'Z"が、こーんなに縮小されて、こんな場所に……。

ええ、じつはあのページで予告した田中パンチの新曲についてなんですが、架空バリバリOL出現の噂をはじめとし、諸事情がありまして、発表の時が遅れている次第であります。え？ ハナっから信用していなかったって？ 言っておきますけど、あーた、彼は本気ですよ。

現在、田中パンチは曲の構想を練りまくっている最中でして、小耳にはさんだ話によると、3部構成の組曲になる予定だそうで、これだからプログレの方は……。ま、来月はその第1部"流浪のドナドナ"より、イントロの最初の数小節分のリストを掲載する予定……はやっぱり未定。どうしよう、来月までにイントロができなかったら。プログレの人って基本的に曲を作るのが遅いでしょう。それに、曲も長いしね。おそらく、田中パンチの曲も、30分以上になることはほぼ間違いない。そして極めつけは、変拍子の嵐！ 踊れるヤツは踊ってみやがれいっ。

⬆ジャケットはこんな感じかな、とも思うけど、まだどーなるかはわからんの。とりあえず、こんなん出ましたけど。

で、ここだけの話なんですけどね、最近、田中パンチの素行がおかしいんですよ。毎日スーツ着てくるしね。でもスーツにまでカラビナを装備しているっていうのはどういうわけ？ きっとあのカラビナに、彼の秘密が隠されているのだ。いったい、田中パンチになにが起きたのか!?

のんきな父さん

第18974135回　桜玉吉

みぞれ

新企画誕生 脳みそ大爆発!!

軽い太陽、重い月！ ひょんな思いつきから生まれた、キミの脳みそを混乱させる怪コーナーやで。

ぎゃー、わー、ちゅどーん、脳みそ大爆発だ。では、まず数え替え人名から、発表する。

ご存じの**オスマン・サンコン**さん。かれは、本国ギニアでは、たいへんなエリートなのであるそうな。そんなサンコンさんを題材にした、数え替え人名だ。「サンコンさん、ヨンコンヨン、ゴコンゴ」あーら、サンコンさんが、**コンゴ**になってしまった。「コン」を基準とした、数え替え人名でしたあ。

さて、つぎに、音階替え人名というのを試してみよう。この世の中には**宍戸錠**という人がいらっしゃるが、彼を題材に、音階替え人名の実験をしてみよう。では、1音さげてみよう。すると、宍戸錠はなんと「ラシ錠」に変化(へんげ)する。1音あげてみたとすると、今度は、「ドドレ錠」に。

またちがった例では、もーれつア太郎などによく準レギュラーとして登場するレレレのおじさんに焦点をしぼって考えてみよう。**レレレ**のおじさんを3音ほどあげてみると「ファファファのおじさん」になる。そして、さらに、5音をあげた「ラララのおじさん」を酒場で仲間に加えたとするならば、なんと「Dマイナーのおじさん」ということになってしまい、音階替えハーモニー人名という新しいジャンルが誕生することになる。これはうれしい。

さらに発展して、音階替え地名という区分でくぎってみると、たとえば、**ララミー牧場**は、驚くなかれ「ドドソー牧場」になってしまう（3音あげた場合）。

まだほかにも、いろいろな複合技があるかもしれないので、みんなもいろいろ考えてみてね。

さて、ちょっと脳漿が頭蓋骨の中を移動したところで、つぎのネタだ。つぎのネタは、重箱のスミをつっつきまわすほどの細かい情報、知っていてもほとんど役に立たない、でもなんとはなしにはおもしろいという、"どうでもいい情報局"を誌面展開してみよう。

以下を読んでなるほどと思った人は、そういうふうな情報を送ってくるようにしてみましょう。

今月のキーワードは**480D**だ。この480Dは、マクドナルドに行ったときに必要なものだ。マクドナルドではシェークを販売している。サンデーというのもあるが、やはり夏はシェークだな。さて、キミの行き慣れたマクドナルドの店頭に立ってシェークのマシンを見てみよう。ハンドルが4つついているマシンこそが、テーラー社製の480Dそのものなのだ。今度からは、マクドナルドにてりやきビッグバーガーを買いにいくときには、「あ、ここのお店には480Dがあるぞ、ラッキー」、なんていうふうに考えてもバチは当たらないと思うぞ。

では、続きは次号でね。

純粋なおたよりコーナー

キ、キミがそんな人だったなんて……。か、書いてやる。おたよりに書いて全国のみんなにバレバレにしてやるからなー！

もうすぐ20歳になります。20歳になったら、いろんな事ができるので楽しみ。

（滋賀県　渡辺　真吾）

♨おもえば数年前、私にもそんな時期がありました。あれもやりたい、これもやりたい、と期待に胸をふくらませ、未知の世界にドキドキしたものです。しかし、そのほとんどを経験しつくしてしまった今となっては、いったい何を楽しみにして生きていけばいいのやら。おっと、楽しい未来が待っている若者の前でこんなことを言っちゃあならねえ。許してくんな。

ところで、いったいキミは何を期待しているのかな？　あれのことか？　それともあっちの話？　まあ、どっちにしろ、あんまり期待通りにいくとは思わないでおこう。人生って、そういうものだ。

でも、タバコや酒以外のものだったら、たいがいのことは20歳前でもできるぞ。ん？　おお、そうか。タバコや酒のことを言っていたのか、キミは。おじさん、よけいな心配しちゃったなあ。

経験豊富な編集者

今弟がテレビを観ているが、NHKの教育である。どうやら数学のなにやら、らしい。そして、笑っていた。外は静かに雨が降っていた。（宮城県　高野　明寿）

♨わーっはっは。ヘタクソな日本語！　あいや失礼。当編集部で丁稚奉公（うそ。とはいいきれぬ）しているロンドン小林改めワシントン豊丸と同じくらいヘタクソ。でも、もしこの文章が計算されたものなら、たいしたもんだみのもんた(アリガチ)。ぜひ編集部にきてアルバイトしていただきたい。えっ、まだ13歳？　じゃあダメだ。労働の基本がどーのとかいう法律にヒッカカるから。よくわかんないけど。私バカだから。

で、そのワシントン豊丸は今なにをしてるかというと、私の買ってきたCDを聴きながら、バカみたいに頭を左右に振ってます、仕事しないで。ちなみに彼が聴いてるのは、UNICORNというバンドだ。英語で書くとこうだがチミたちには難し過ぎるので、マサチューセッツ工科大学を卒業した(超うそ)私が和訳してやろう。ありがたく思いたまへ。……うーん。きっとウニとトウモロコシのことだな。

英語はおろか、日本語すら満足に使えない、まったくダメな編集者

私はバンドをやってます。でも、練習は1年前にやったきりです。みんなは大マジメですが、プロになれるでしょうか？

（東京都　箕輪　由華）

♨そ、そんなこと、私の口からは言えませんのことよ。傷つけたくないし、ウソもつきたくない。あ、もう言いたいことわかっちゃった？　そりゃ、お見事！

もしかして、1年かけて、みっちりと個人練習をすることになってたりして。え、やっぱりそう？　じゃないかと思ってたんだ。1オクターブしか声が出ないボーカルとか、2分で足つっちゃうドラマーとか、そんなのばっかりじゃねえ。きっとみんな大マジメに個人練習してるに違いない。今度集まったときには、テクニック至上主義のバンドに生まれ変わって、そして……と、夢は限りなく広がる。

夢と希望を与える編集者

ぼくの家の前で交通事故がおこった。ぼくはみごとに目撃してしまった。その日から、毎日その交通事故の夢を見るようになった。ど、うしよう。

（広島県　黒田　和宏）

♨どうしようったって……どうしようか。うーん、私にはどうしようもないので、どうもしないでおこう。

どうしようもない編集者

あ、こんないいかげんなことではいけないよね。もっと真剣に答えなきゃ。交通事故より、もっとショッキングなことを目撃してしまえば解決なんだけど。だけど、毎日のようにショッキングなことが起きてたらどうなる？　そりゃ心臓が強くなるか……。

じゃあ、こうしなさい。寝ないの。ずーっと起きてるの。極限状態までガマンしてると、ボーッと見えてくるんだ、ヘンな動物が。それはそれはショック！　そうなったら寝るの、100時間くらい。もう、交通事故の夢は見ないぞ。そのかわりその動物が……。

結局どうしようもない編集者

心臓がかゆい。

（神奈川県　有吉　亮）

アルカイックロリロリ学習まんが
こよみちゃん危機一発！
7月号のつづき　さくらたまみ

ちなみに■この人がこよみちゃんだ

♨キミは心臓がかゆい、とだけアンケートはがきに書いてあったけど、本当にかゆいのは心臓なのか？　じつは心臓ではなく、左の胸筋ではないのか？　もし胸筋がかゆいなら、かいてくれ。ずっとかいてるうちに、だんだんよくなってくるぞ、きっと。ちょうどかゆいところに、親指の爪でバツ印をつけるのもテだな。なんか、おばあちゃんの知恵袋みたいだけど。

しかし、もし本当に心臓がかゆいのならそれは問題だ。まあ、ほんのちょっとだけかゆいのなら、我慢しろ、男なら。それも試練だ。あああああああああああああああああああああああああああああああああ、おっと。ワープロのキーボードの上で眠ってしまったぜ。徹夜明けだから、ちょっと睡魔が激しく襲ってくるんだなあ。ＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳＳ、あっと、また眠ってしまった。申しわけない。でもねー、大変なのよ仕事。ノルマを達成しないと、高橋さんっていう超こわいおばさ、もといお姉さんが「いねむりするなぁ！」ってガンガン殴るんです、グーで。だから生キズの絶えない毎日なんです。「あう」。あっ、ワシントン豊丸が……。とうとう仕事終わらせないで倒れちゃった。あいつ、要領悪いから。かわいそうに。なんだか私もダメみたい、もう。このまま仕事続けるよりも、このまますべてを忘れてしまいたい……。ＺＺＺ

根も葉もない編集者

コンピュータには毎日チプカプなのれす。速(早)くピピピと使えたらええと思う。なに書いとんかわからん、そしたら、そんではサイナラだ。

（埼玉県　大谷　真一）

♨ほんとに、キミはなにを書いているんですか。ちゃんと、書いてくださいよ。ふんとにもう。

でもね、このおたよりのコーナーを書いているわれわれも、じつはなにを書いているかはわからないんですよ。なんか、本能のおもむくままというか、自然とワープロにむかっていると、どーでもいいようなことを書き連ねているとか、あるいは、このおたよりコーナーの担当の中村嬢の執ような攻撃(口撃)により書いてたりと、いやあしかし、なんででしょうなあ、ふんとに。

しかし、ほんとのことを申しまして、このコーナーがもっとも根性が必要なところでございまして、ここの原稿を依頼されて、いい原稿が書けないと、その月はゆううつになってしまったりするのでございます。ほかのコーナーでは、今ではもうほとんどボツなんていうのはでないんですけれども、おたよりコーナーでは、今でも指輪がまわるほどー、あーちょいなちょいなー、あーほれほれ、おっぺけぺっぽーぺっぽっぽー、ワンギャーワンギャー。

えー、今でも、ボツがでたりするんですよ。

わたくしが、そもそもこの会社では、おたより用原稿書きとして鍛えられたのでございます。あ、そうだ、まりもの水を取り替えなければならなかったあ！　なんか、１年で１センチくらいは大きくなるようだから、これは楽しみ。

あ、そうなんです。おたよりコーナーの原稿書きとして、鍛えられたものですから、現在こうして変な企画にしか、手を染めなくなってきたのでした。はっはっはっはっはっはっは。

あはは、なにを書いているんでしょうか？　でもいいのだ。世の中なんにでも理由があるわけではないのだ。わたしは自由人なのだ。では、今月はこんなあんばいでね。

情緒不安定な田中キャミソール

今年、高校生になった僕です。高校というところは県内だというのに、その人たちと話をしていると、文化とまでいかないけど、なんか微妙に違うのを感じます。じゃんけんのかけ声も微妙に違ったりします。ヘンですね。

（埼玉県　豊嶋　俊）

♨うーん、同じ県内で文化まで違うなんて話はあまり聞かないけれど、ま、いろんな所から集まってくれば、そりゃ違うよね。それがまたおもしろかったりして、いいんじゃないの一。私は文章を左から右に書きますが、隣の人は右から左に書きます、とか。よく見たらアラビア人だった、とか。そんなことはないか。

じゃんけんするにしても、パターンが決まってて、次に何をだすか読まれちゃう人っているでしょ。もっとおまぬけなのが、「じゃーんけーん」と言っている段階で、すでに手がグウとかチョキになってるってヤツ。当然、本人はそのことに気がつかない。そんなやつはいないよ、と言いたくなるところだが、いたんだ、これが。だから私のクラスでは何かを決めるときに必ずじゃんけんで決めてたのだ。あみだなんか使わずに。

グウはグリコの編集者

のんきな父さん

第18974136回　桜玉吉

先月ここに書いた、私のコーヒーなんですけどね。あったんです。ポットの横に。発見したときすでに半分しか入ってなかったんです。きっと共有物だと思われて、いろんな人が……。

いいんです。私、あのコーヒーのことは忘れます。しかし、私は執念のヘビ年なのだった。

そんなわけで、おたよりお待ちしてます。“匿名希望”じゃないのがいいなあ。

〈あて先〉

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
MSX赤爪青爪黄爪紫爪係

まっすぐおうちへ帰ろう

このページでキミも、どんどんオトナ

いらさよ

早く引っ越ししたいがお金がない2ページ

情けない話だが、私は飛行機というものに乗ったことがないのだよ。が、じつは近々海外旅行に行こうと思ってる。いいだろう。場所は、最近人気があるバリだ。やっぱバリでしょー。フランスの首都だし。

Mマガ 内部事情 番外編

⬆そんな大ゲサな……

首周　今月はゲストを呼んであります。といっても大した人じゃないんですけどね、ほんとは。

桃栗　Mマガの兄弟誌、ログインの将来有望(かも)とされている、若手アルバイターであるひできちとハニーです。こんちわー。

ハニー　こんにちは。

ひできち　ちーす。

首周　まあ、ふたりについては説明しません。ムダだから。とりあえず右下の写真を見て、こういうヤツだな、と思うくらいで。

桃栗　ところであたし、今恋について悩んでるの。人を好きになるっていうのは、罪なことなのかな。

ハニー　今回の話題は、〝恋〟にしましょう。

ひできち　じゃあ、まずは悩みがある人から。

桃栗　ハイ！　あたしって、好きになっちゃうと、とことん好きになっちゃって、追いかけてばっかりで、たまには追いかけてもらいたいと思ってるくせに、あたしのほうが、先に追いかけちゃうの。

首周　おれPCエンジン買う！

ひできち　どうにもこうにもポイントが低いなあ。ちゃんと話の続きしてよ。ハニーはこんなとき、どうしたらいいと思う？

ハニー　どうしたらいいんだろうねえ。うーん、信じるしかないんじゃないの、やっぱり。

首周　来週ポンちゃんが帰ってくるよ！　うーん待ちきれなーい！

ひできち　もう、ちゃんと悩みを聞いてあげなきゃかわいそうじゃない。まったくこの男は。

首周　冷たい甘いものが食べたいなあ。こう、なんていうか。

桃栗　おれもおれも！

ハニー　鍋焼きうどん。

ひできち　……あのねー。

首周　だから、あれだよ。悩みをみんなで真面目に考えて解決したら食べに行こうよ。

ハニー　じゃあ、ほかにだれか悩んでる人、いる？

首周　俺はもう解決したから。

ひできち　ホント？

首周　も、もういいよ。ったく。それより桃栗の悩みを考えてやってはどう？

桃栗　あたしが子どもなのかなあ。

首周　でしょうね。

ハニー　胸、デカいよね。いくつくらい？

桃栗　２メートル80。それが今、張り裂けそうなのよ。

ハニー　きゃー、ボインちゃん(死語)。

首周　牛だよそれじゃ。

ひできち　いいコなのに、なんで相手に気持ちが届かないんだろ？

桃栗　困るじゃない、そんなこと言わないでよ。やめようぜ、こんなシケた話。やめだやめだ。

ひできち　じゃ、今回はこのへんで。それではさようなら。

首周　支離滅裂だよ、今月は。来月もきっとこのメンバーで、ちゃんとしたこと話し合いますから。

ハニー　(急いでトイレへ直行)

首周　さーてと、終わろうかな。あれー？　これって文字数少ないよ。あのバカひできち！

ハニー　(手を拭きながら戻ってきて)そういえば旅行って、どうなっちゃったんだ、セニョール。

首周　じゃ、それは来月に話そう。

ハニー　もう胃ボロボロよん。

⬆この４人が揃うと、ロクなことがない。けっこうどうしようもないピープルだ。

⬆ひできちとハニーを迎えてのスナップ写真。桃栗の顔もMマガ誌上で初お目見えだ。首周はラメンと同じ顔をしている。

今月の一口メモ　●まったくやんなっちゃうねー　メカトライフの「テトリス」の発売が延期になるなんて。おとなしくナボナと森の唄でも売っていればいいんだっての亀屋万年堂は　おいおいそりゃあ仁天堂だって（野口トヨ・公園のハト）

今月の一口メモ　●私の父は今年で56歳になります。ゴルフ、カラオケ、カメラと多趣味な彼ですが、最近MSXでゲームに夢中になっています。９月が誕生日なので、Mマガシール送ってください。てはばいなら、ならいば（塙雅子・助産婦）

大泉滉はサルバドル・ダリに似ているけど、兄弟ではないんだ。カン違いするなよ!!

第1回 MSXよ! 主催落書き大賞募集だー

(こっきりかもしんない)　(長い)

ようやくそのベールを脱ぎました。『第1回落書き大賞』です。これはよくあるイラスト関係の賞とは違い、〝落書き〟という、イラストの原点に戻り、流行や一般の概念にとらわれることのない、もちろんよくある〝賞〟にある堅苦しさのない、そんなイラスト、いわゆる〝落書き〟的な感性の発掘を目的としたイベントです。

●審査委員
荒井清和、今井美保、ガスコン金矢、首周クルブシ、桜沢エリカ、桃栗多希子(50音順)の6人です。

各賞と賞品
●落書き大賞(1名)……ご希望のMSX用ゲームソフトおよびMSX関連ハードウエア総額5万円分
●審査委員特別賞(3名)……ご希望のMSX用ゲームソフト1万円分
●佳作(10名)……MSXマガジン特製テレカとステッカーのセット
と決まりました。

応募するかたは、右の募集要項を必ず守ってご応募してください。優れた作品でも、募集要項にそぐわない点があった場合、審査の対象外となりますので、あらかじめご了承ください。

好きこそ物の上手なれです。考える前にまず行動です。あなたの感性をぶつけてみてはどうでしょうか? たくさんのご応募、お待ちしております。

募集要項

応募資格
国籍、性別、年齢はもとより、プロ、アマすら問いません。ただし、今までどこにも出展したことのないオリジナル作品に限ります。早い話がだれでも応募できるということなんです。

応募方法
必ず官製はがきでご応募してください。形式はイラストでも4コマ漫画でもかまいません。ただし、作品はモノクロに限らせていただきます。また、はがきの表には住所、氏名、年齢、職業、電話番号も必ず明記してください。

募集期間
1989年12月末日の消印分までとします。

宛て先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
MSXよ!　イラスト大賞よー係

独断と偏見の音楽コーナー

↑世界初のきんちゃく袋付きCDだ。やってくれるぜい!

あえて理由には触れないが、ちょっとスペースがあまってしまいました。というわけで最近気になるバンドを紹介いたしましょう。

第1回目の今月は(連載化決定か?)、若いヤング(あたりまえだ)に人気急上昇のグループ、ユニコーンを取り上げた。パッと聴いてみると、近ごろよくあるノリッっぽい印象だが、よーく聴いてみると、かなりオリジナリティーが強い。もうスペースがないけど私はおすすめだ! 今月は彼らの最新アルバム『服部』をプレゼントしちゃう。応募すれ。

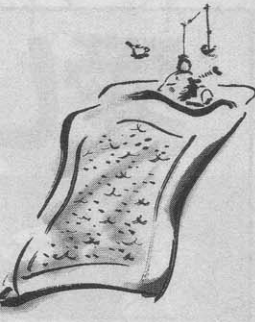
今月の西峰子

いやー、今さー、なにをプレゼントしようかなと悩んでるんですよ。とかいってるうちに決まりました。今月は菅沢美佐子のサイン入り生写真を5名様にあげちゃおう。えっとね、どういう写真かというと、菅沢が昨年ハワイに行ったときの大胆水着ショットなんだなー、これが。うそです。本当は私が菅沢を隠し撮りした、とても恥ずかしい、うそ。じつは以前MSXよ!用に撮影した、モノクロ写真なんですよ、これはマジ。彼女はプレゼントにするなと言い張ってましたけど、書いてしまえばこっちのもんでーす。キミの虫垂の有無を明記して送ってくれソフトウェア工房(マニア向け)。

デザインの心は母心 押せば命の泉アキ

ところで若人(わこうどと読む　若人あきら、じゃないよ)の諸君はこのコーナーのタイトルが一体何をイミしているのか、まるっきり理解不能であろう、と思うので、このへんでちょっくら解説でもしようかなとおもった次第でございます。まず、全体的なフォルムを説明しますと、浪越トクジロウという指圧屋のエライおっちゃんがいらっしゃいまして、彼のキャッチフレーズが、「指圧の心は母心、押せば命の泉わく」という。このときに両手の親指をつき出して言うのがポイントね。泉アキという人はその昔、林寛子と一緒に月見草でヤセて一世をフービしたホッチャリ型のお姉さ(つづく)

今月のお休み
天使のGペン　おやつの時間

申しわけないんだけど、上記のコーナーはお休みします。まあ、人気コーナーである天使のGペンを休みにするのはちょっとツラいのですが、来月はちゃーんとありますのでかんべんしてくださいませ。でね、おやつの時間はさー、あんまし人気もないし、やめちゃおうかなーと思ってるんですよ、じつは。きっと来月号あたりにはまた違うコーナーが始まるんじゃないかなと。なんかやってほしいコーナーとかあれば、送ってね。たのむぜベイビー! (ノリが古い)

海水パンツのヒモをほどくと爪が痛い

どうにもこうにも忙しい昨今である。まだ撮影もドッサリ残ってるし、原稿だって腐るほどある。おまけにイラストもまだ全部描いてない。『愛しのポンコちゃん』のフィニッシュもあれば、次の漫画の原案も考えなければならない。おまけに浮かんだゲームのアイデアのプログラミングしたいし、それを実験的にボードゲーム化してみよう、なんて思ってもいるのである。洗濯もたまってるし、お部屋の掃除もしたい、燃えないゴミも始末したい。でも、なーんにもやる気がしない。人生いろいろあるもんで、このやるせない気持ちを誰かにぶちまけたい。だから早く帰って来いよお! とりあえず「おかえり」って言ってあげるから。

おっ、ちょいとセンチメートルになってしまったな。申しわけない。ま、たまにはそういう気分にさせてちょうだいな。めったにないことだし。ほほ～い(結局コレ)。

よろしく!　あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　(株)アスキー
MSXマガジン編集部　MSXよ! おしり係

ポンちゃんが一晩で描いた『愛しのポンコちゃん』も読めー

歩いてたら
あながあった。はいるか?
YES NO
ピッ
入らない
さらにあるいてたら
あながあった。はいるか?
YES NO
ピッ
入らない
さらにあるいてた
あながあった。
何
これ

入ると
どうなるの?
おもったよりふかかった。
おちて しぬ。
THE END

愛しのポンコちゃん

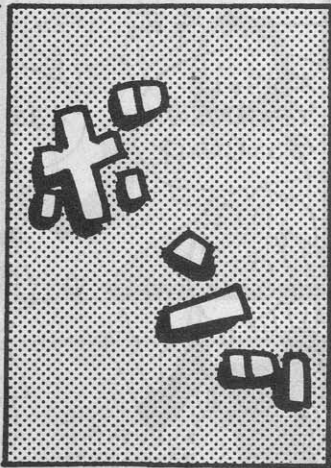
アメリカかぶれの

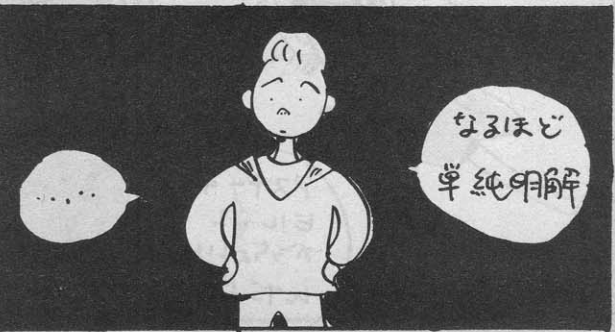
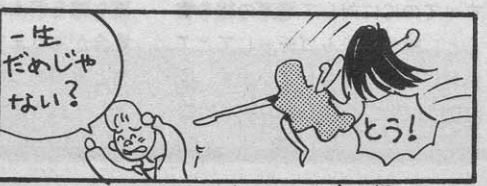
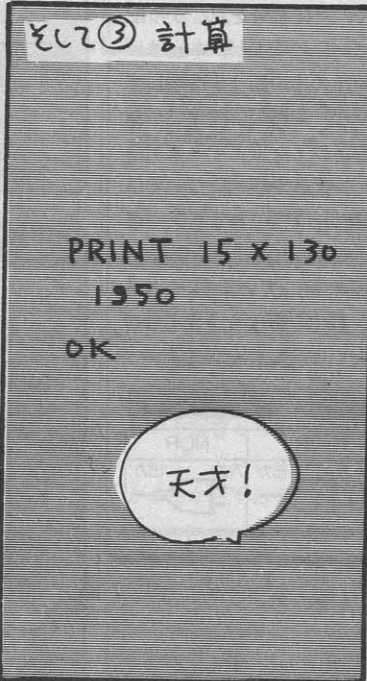
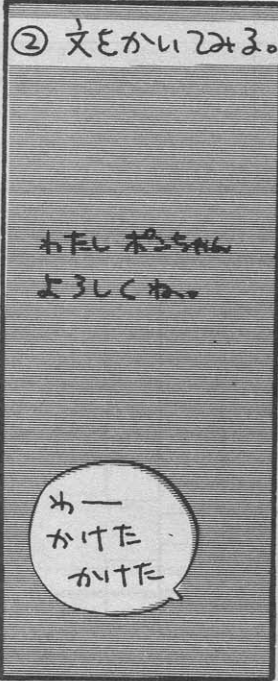
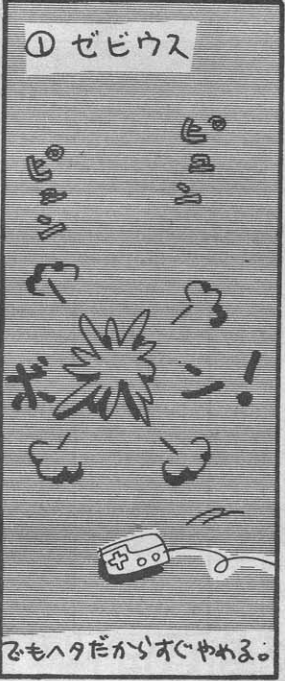
今井美保

32Q EM・A・OKL
長② ツメ

※この物語はフィクションです。

ポンコちゃんは今日も元気丸だし！　今月はポンコのプライベートにせまる!?

——とんだ女だ　いまいみほ。

でも、MSX2+
もらえてうれしい♡
ピース
←Mr.TAGAWA
ちゃんと
遊んでる？
え…
今だにビデオのタイマー予約できない奴
ポリ
ポリ
いやー
私、機械
にがてでさー
取り付けは全部
弟のコウちゃんにやってもらいました。
アンテナの
切りかえ器
これなに？
これは？
アース
これあると
どうなるの？
わー
さわっちゃ
だめ！
パチッ
ボン
なんてことは
マンガの中だけだから
いいですけど
バカ
姉貴！
なんで
そんなんがこんな
仕事やってんのよ
だって好きなんだもんゲーム！！
なるほど
単純明解
…

ではN.Y.に行ってきまーす!元気でね

この漫画に対するご意見ご感想、ファンレターのあて先は、MSXマガジン編集部『ポンコちゃんね』係まで送ってくださいませね。

今月はみなさんの質問にお答えしますよ!

ハードウエア事始め

杉谷成一

このコーナーに質問のはがきがたくさん送られてきています。そこで今回は、それらにお答えして製作上の要点を解説することにします。

回路図に使われる記号

表1に挙げたものがデジタル回路の回路図に使われるMIL論理記号です。各記号の動作に関しては専門の解説書がありますので、そちらを参照してください。

回路図は配線図というよりは、回路の動作理論を表わしているといえます。ですから、部品の配置や配線に関しては、自分で考えなければいけません。たいていの場合、ピン番号が回路図に載っていますので、その番号を見ながら配線すればいいのですが、本当はピン配置やそのICの動作を理解しているほうが、回路図に間違いがあったときあわてなくてすみます。

ICのピン配置や規格については、CQ出版社から発売されている、『最新TTL IC規格表』、『最新C-MOS IC規格表』に載っています。これらの本は、製作を行なううえでぜひ揃えておいてほしいものです。

表1 MIL論理記号

種類	NOT	AND	NAND	OR	NOR
記号	入力 出力	入力 出力	入力 出力	入力 出力	入力 出力

図1 回路図中の配線の接続

図2 電源やGNDどうしの接続

上のような場合Ⓐとⓐを接続することを表わし、Ⓑとⓑを接続することを表わす

回路図の見方

つぎに簡単に、回路図の見方とデジタル回路の回路図に特有の書き方について説明しましょう。

図1の(a)のように、線が交差していて、その交差部分が黒丸になっている場合は、接続することを表わします。図1の(b)や図1の(c)の場合は接続ではありません。

デジタル回路の場合、それぞれのICには必ず、電源(+と−)を接続しなければなりません。しかしすべてのICに対して電源の線を書くと、線がゴチャゴチャしてとても見にくくなってしまいます。回路図上では、TTLなどの基本的なICへの電源の線は、省略されるのが普通です。電源の接続を明示する場合や、ゲートの入力ピンを5VやGNDに接続する場合は、図2のように表現します。

結線する箇所が多くなり、限られた場所の中にたくさんの線を引いていくと、平行に引かれる線や交差する線が重なって、間違う可能性がでてきます。そこで、ICからICへの配線などで、接続先が明確な線を何本かまとめて記載する場合があります。その場合の書き方と実際のつなぎ方の例を図3に示しておきます。

図3 IC間の配線をまとめたケース

通常まとめられた線は、上記のように接続されることを表わしている

バイパスコンデンサーを付ける

電源と同じように、省略されることが多いのがバイパスコンデンサー(以下パスコンと略す)です。パスコンは回路をノイズから守ったり、電源の供給を補い、安定動作させるためにたいへん重要です。回路図に載っていなくても、必ず付けるようにしてください。

パスコンの配線は、図4のようにするのが普通です。電源にもっとも近い部分には、電解コンデンサー（タンタルコンデンサーでも可)をつけます。容量はとくに決まりはありませんが、たいていの場合、耐圧16Vの47μFで十分です。ICには、0.01μF~0.1μF程度のセラミックコンデンサーを付けます。ICの電源ピンとグランドピンになるべく近いところに入れるのが基本です。

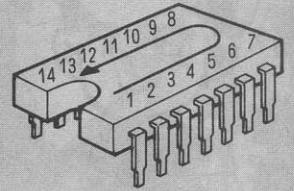
パスコンはTTL IC 1個に付き1個ずついれるのが理想的ですが、普通は2個~5個につき1個の割合で付ければ大丈夫です。

図4 バイパスコンデンサーの取り付け

ICの足の番号は?

ICのピンの番号は、図5のような順で付けるようになっています。切りかきや、丸い小さい穴があるほうを左側に見たとき、手前左側ピンから、時計と反対回りに番号が付けられています。これは、TTLのような小さいICも、40ピンの大きなICも同じです。

ICの使わないピンの処理をどうしたらよいかという質問がありました。普通は、使っていないゲートの入力端子は、すべてグランドと接続するようにしますが、とくに指定のない場合は、そのまま解放にしておいても大丈夫です。

図5 ICのピン番号

部品の揃え方

地方に住んでいる方で、近くにパーツ屋がないという場合は、通信販売をしてくれるお店があります。たとえば、CQ出版社から出ている『トランジスタ技術』などに、いつも何件か広告が出ています。

部品を買うとき、本に掲載されている型番とちょっと違うものだけれど、それしかないという場合が少なからずあると思います。出来るだけ同じものを揃えたほうが無難ですが、問題のないものもあります。たとえば、'89年2月号のビデオスキャナーならば、TTLはすべて、74ALS~を使うように書いていますが、74LS~でも動きます。また反対に、74LS~を使うように指定してある場合でも、74ALS~を使用することができます。お店の方と相談してみてください。

製作の進め方

実際の製作のステップを順を追って説明していきましょう。

①回路図とICのゲート配置、バランス、基板の大きさなどを考慮して、配線ができるだけ短くなるように部品配置を決める。

②上で決めた部品配置に従って、実際に実体配線図を書き起こす。慣れないうちは、裏側から見たときの実体配線図も作るとよい。

③0.5ミリくらいのスズメッキ線で、基板に電源ラインを配線する。

④ICを基板に配置し、GNDピン、Vccピンの順にハンダ付けして、ICを基板に固定してしまう。そのあと、電源をICと接続する。同時に、パスコンも取り付ける。

⑤配線図と回路図を見ながら、一本一本配線していく。一本配線するたびに、間違ってないか必ず確認する。配線用の線材には、ジュンフロン線や耐熱電子ワイヤーなどの単心の被覆線がよい。

⑥全部配線し終わったら、正しく配線できているかもう一度確認する。スロットに直接差すような物の場合は、コネクタ部分の配線をよく確認しないと、MSX本体を壊してしまう可能性もあるので注意すること。

⑦MSX本体にセットして、電源を入れてみる。もし、画面にMSXのロゴが表示されなかったり、BASICが立ち上がらなかったりしたときは、すぐに電源を切って、もう一度配線を確認する。

⑧実際に作動させてみて、所定の動作をするかどうか確かめる。もしも動作が変ならば、もう一度配線(またはソフト)を確認する。そして、動作を確認したら完成ということになる。

だいたい以上ですが、人によっていろいろやり方がありますから、各自の方法で製作すればいいのです。電源の配線さえ間違っていなければ、配線が少しぐらい間違っていても、ICが壊れてしまうことはほとんどありません。最初に電源を配線してしまって、確認することをお勧めします。

また、最近のICはとても頑丈になっていますので、よほどのことがないと壊れたりしません。うまく作動しないときは、配線か、ハンダ付けを確認してください。

プリント基板のパターンが掲載されている場合は、それをもとにプリント基板を作って使うのもいいでしょう。

おたより待ってます あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株アスキー MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

鹿野司の 人工知能うんちく話

第6回　人工知能用言語の巻

世界中の人がそれぞれの国の言葉をしゃべるように、コンピュータのプログラムを記述する言語もたくさんあるみたい。それでは、人工知能のプログラムに適した言語とは、どんなものなんだろうか？今回は、そのへんの話を鹿野先生に伺ってみることにしましょう。

人工知能を記述するプログラミング言語

気のせいかもしれないけど、人工知能の研究っていうと、どうも人間の脳の研究と深い関係がある分野だと思っている人が多いみたいなんだよね。少なくとも雑誌なんかでは、一般誌はもとより、コンピュータ雑誌や、けっこう水準の高い科学専門誌なんかでも、そういう混乱がある。もっとも、神経生理のプロの研究者の中にも、神経の研究は人工知能と関係があるって明言している人もいるからしょうがないのかもしれないけど、このふたつは厳密にいうとまったく違うものなんだよね。

まあ、確かに思考する機械は作れるかという問題と神経生理学とは、1960年代初頭以前の研究の黎明期のころには結びつきがあったことは事実だ。

たとえば、最初に知能を機械に移植できるのではないかという可能性を示したのは、マカロックという神経生理学者とピッツという数学者のコンビだったし、最近はやりのニューラル・ネットワークの祖先にあたるパーセプトロンというのも、'60年代の初頭に研究されたものだ(もっとも、最近のニューラル・ネットワークは、じつは神経生理学とはあまり関係ない。この分野の基本的な考え方は、人間の知能は神経の回路で作られているようだから、電気の回路で同じようなものを作れば、知的な働きを持つかもしれないっていうもので、ようするにアナロジー的な関係しかないんだよね)。

だけど、人工知能という言葉が初めて使われるようになった1950年代の中ごろから、脳と知能はまったく別物だということが認識されはじめたんだよね。

人工知能研究のいちばん素敵で、ぐっとくる哲学というのは、知能はハードウエアでなく、ソフトウエアの産物なんだ、ということだ。さらには人工知能とは、知的な振る舞いをしさえすれば、人間とか生き物の脳の生理とは無関係でもいいんじゃないか、という割り切った考え方なんだよね。

もちろん、こんなソフトウエアを無から考え出すのは非常に難しいから、ヒントとして人間の思考のソフトウエアを研究する分野が考えられる。それが認知心理学とか、認識情報処理という分野で、まあいってみれば、人工知能と呼ぶにはどんな仕様を満たす必要があるのか決める分野ってわけだ。

また、いくら知能がソフトウエアだと開き直ったとしても、その研究をするのは人間だから、実行速度があんまり遅いと、研究のしようがない。人間の思考は、部分的に並列処理をしているようだから、そういう部分を取り入れたハードウエアを作って、す速く知能ソフトウエアを実行させてみたくなる。こんなハードウエアのアプローチが非ノイマン型コンピュータなどの研究ってわけだ。

まあ、なにはともあれ、人工知能という言葉で表現される分野は、基本的に純ソフトウエア的な研究だと思っていいだろう。

そうなると、この人工知能のソフトウエアをプログラムするためのプログラム言語も必要になってくる。

プログラミング言語というには、まあ誰でも知っていると思うけど、ものすごくたくさんの種類がある。

一説によると、マイナーなものをあわせると研究者の数よりもたくさんの種類があるって言われているくらいだ。

なんでこんなに種類が多いのかというと、ひとつの言語というのは、ひとつの哲学を表わすものだ

からなんだよね。

たとえば、エスキモーの言葉には、ただ雪が降るっていうことを言うだけでも、何十もの表現方法があるんだそうだ。おそらく、エスキモーにとっては、日本人にはたいした違いとは思えないような雪の降り方の差を見分けることが生活の中で非常に重要な意味を持ってくるんだろう。

エスキモーの文化には、雪の降り方に非常にこだわる哲学があるから、それを表現しやすい言葉があるわけだ。もし、エスキモーの言う雪の降り方を日本語で表現するとしたら、まったく不可能ではないにしても、非常にややこしい表現を使わなければならないだろうし、結果的に表現されたものもニュアンス的にずれが残るんじゃないかと思う。

似たような問題に、アメリカ人は肩がこらないってのがある。ようするに、英語には肩がこるという表現がないから、アメリカ人は肩がこらないんだけど、日本にしばらく住んだりして肩がこるという表現を覚えると、肩がこるようになるんだそうだ。

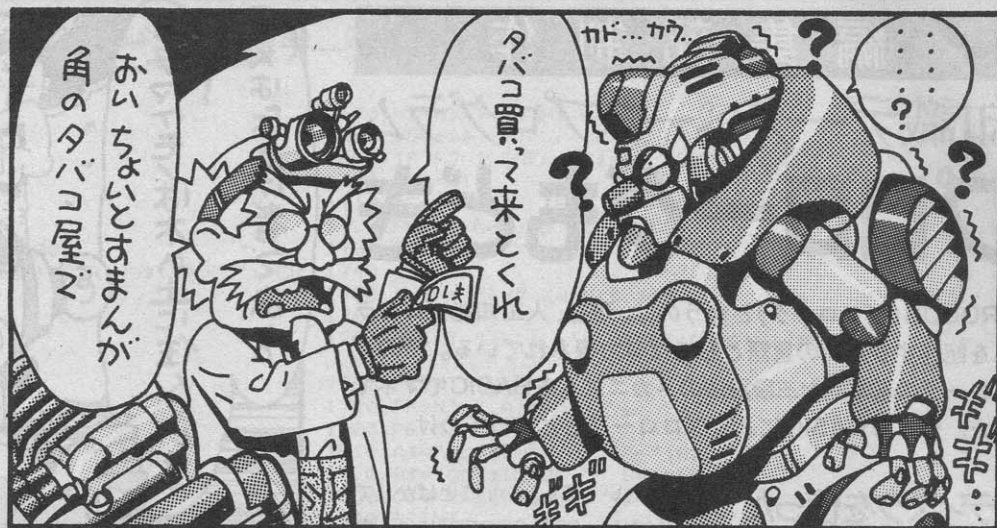
こういう感じで、言葉の違いっていうのは、デキゴトさえ規定してしまう部分がある。

だから、新しい言語を創造するということは、自分の哲学を表現するということだし、新しい世界を作るということと同じなわけだ。

野心的な研究者なら、こんな研究者冥利につきることをやらないわけがないよね。

とはいっても、人間の考え方ってのはそんなに極端に違うわけではないので、その言語もいくつかのカテゴリーに分類できる。

コンピュータのプログラミング言語のいちばん最初の形としては、機械語とかアセンブリ言語っていうのがあるよね。

これは、コンピュータの動作の仕組みを直接反映した言葉で、コンピュータのハードウエアをきめ細かくコントロールするという点では最高の言語なんだよね。だけど、これは人間が普通コンピュータにやらせたい仕事とは、まったく無関係な言葉の体系でもある。

たとえば、科学技術計算をしたり、データ整理をすることと、コンピュータのハードウエアの仕組みというのはまったく関係がないものだ。だから、そういう仕事をさせるためには、いちいちコンピュータの仕組みを意識しなければならない機械語やアセンブリ言語は、あまり向いていないことになる。やりたい仕事とは、まったく違ったことを考えながらプログラムを作らなければいけないので、頭が混乱しちゃうんだよね。

そこで、計算とかデータ整理に向いた言葉として、手続き型言語という一連の言語が作られたわけだ。たとえば、FORTRANとか、BASICとかPASCALとかCなんてのは、ぜんぶこういう手続き型言語というカテゴリーに分類される。

このタイプの言葉の特徴は、やらせたい仕事の手順を徹底して細かく記述するということなんだよね。まずこの仕事をやって、次にこれをやってという順番を手続きとしてきちんと書いてやるわけで、何をやらせたいかはっきりわかっていれば、これほど確実なことはない。ただ欠点としては、お役所に提出する書類の作成と同じで、本当にちょっとした記載ミスや、記載もれでも受け付けてもらえないってことがあるわけだ。また、人間というのは基本的に、これから何をやろうかという手続きをそれほど厳密に考えずに物事を始めるもんだから、手続き型言語では仕様作成レベルでのバグがつきまとうんだよね。

さて、人工知能用言語の場合だけど、これも知能というものを表現するのに、あまりにも知能とかけ離れた言語を使ったのでは、研究者の頭が混乱しちゃうってところがある。だから、知能ってものはこういうもんじゃないかというモデルを考えて、それを表わしやすく作ったものが人工知能用言語ってわけだ。

そのひとつのタイプにLISPに代表される関数型言語がある。これは、もともと人工知能とは関係のないところから発想されたものなんだけど、手続き型言語よりはマシだというんで、アメリカを中心に人工知能研究で古くから使われてきた言語なんだよね。

この基本的な哲学は、世の中すべて関数なのよ、ってものだ。ようするに人間でもなんでも、データを入力すれば、何か結果を出す。それは、人間知能という関数がデータを評価して、結果を出力すると考えるわけだ。もちろん、知能関数はすごく複雑なものだけど、それはもっと簡単な関数の組み合わせでできていると考えるわけ。

人工知能用言語の代表にはもうひとつ、論理型言語というのがある。これは第5世代コンピュータ計画で一躍脚光をあびた、PROLOGに代表される言語で、知能というのは論理によって表現できるっていう哲学を表わしたものだ。

つまり、このタイプの言語では知能ってのは、ようするに三段論法をどんどん積み重ねて、ものすごく複雑にしたものって考えているんだよね。だから、この言語は三段論法を簡単に記述できるし、これを非常に高速に実行できるように工夫されている。

ただ、弱点としては、データに矛盾があると困ってしまうということと、漠然とした曖昧な情報を表現しようとすると、ものすごくデータが増えてしまうということがあるんだよね。そういう意味では、これも知能というものを表現するための究極の言語ってわけではないのかもしれない。だけど、少なくとも従来の言語よりは、知能の本質に一歩迫ったものとは言えるよね。

編集部制作

知識データベースプログラム

プロローグもどき

PROLOG(プロローグ)というのは、現在、人工知能プログラムを記述するための言語としては有力視されている。そのプロローグの基本的な三段論法のメカニズムをBASICでマネてみた。つまりBASICによるプロローグもどきってわけ。

ディスクを使ったプロローグもどき

PROLOGというのは、日本の第5世代コンピュータ開発機構である、ICOTが基本言語として採用したことから、名前だけは聞いたことがあるという人もけっこう多いんじゃないかな。

PROLOGが、なぜ人工知能のプログラムを記述するのに向いているかというと、人間の使う自然な言語にいちばん近いからなんだよね。ほかのプログラミング言語はコンピュータに仕事をさせるとき、その手順をひとつひとつ書いていくのに対して、PROLOGの場合は、論理の規則、少し言い方を換えると、知識をコンピュータに覚えこませていくってカンジなのだ。

といっても、いいことばかりではない。PROLOGの実行には、大きなメモリが必要だし、実行速度の問題もある。これは、現在のコンピュータが逐次命令実行のノイマン型であることからの制約があり、すべてソフトウエアで行なっているのでしょうがない部分もあるんだよね。

というわけで、右ページに掲載されている、BASICで書いたプロローグもどきのプログラムを打ち込もう（このプログラムはDISK BASICじゃないと動かないので注意してね)。

で、RUNさせると、1：質問、2：書き込み、3：おわり、と表示されるので、はじめは2番の書き込みを選んでほしい。つまり、何もデータがなければ、質問にも答えられないわけだ。

2番の書き込みを選んだら、データを入力する。データは、AはB(文)というかたちで入力してくれ。たとえば、ポチは犬である。という場合は、A＝ぽち、B＝いぬ、文＝である、と打ち込む。このとき、A、Bともに8文字を超えないようにしてくれ。

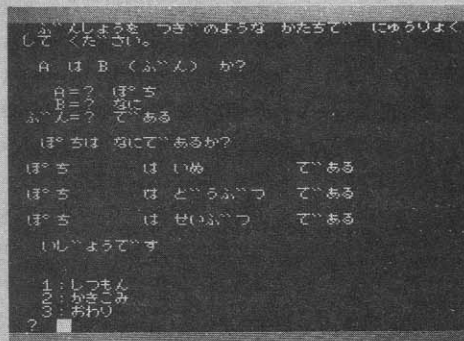
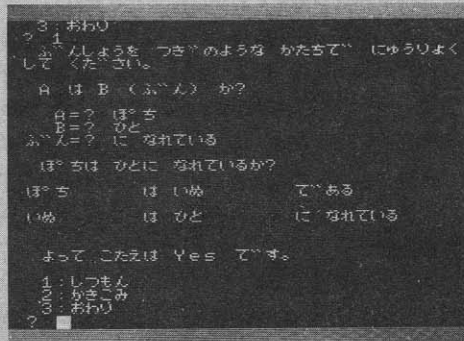
入力が済むと、データの文章全体を表示して、これを記憶していいですか？ と聞いてくるのでYかNで答えてほしい。こうやって次々とデータとなる文章を打ち込み、MSXに覚えこませてしまおう。

ある程度、データが作成できたら、今度は質問だ。入力のしかたは、データ入力のときと同じく、AはB(文)というかたちで入力する。さっそく、ポチは犬であるか？ という質問をするとYESという答えが返ってくる。ふむふむ。それでは、ポチは何であるか？ という質問をしてみることにしよう。A＝ぽち、と入力し、Bと文は、何も入力しないでリターンキーだけを押す。すると〝ぽちはなんであるか?〟と表示され、続いて、〝ぽちは　いぬである〟と答えが返ってくるはず。

でも、これだけでは面白くない。このプロローグもどきの面白いところは、直接、データとして入力していないような質問にも推論して答えることができることだ。

たとえば、ポチは犬である。というデータと、犬は尻尾を持っている。というデータがあるとする。そこで、ポチは尻尾を持っているか？ と聞くと、三段論法で、答えはYESとなる。このような推論をプロローグもどきでは、最大百段論法ぐらいこなすことができる。じつは、それぞれのデータはディスク上のファイルとして記憶しているので、作成できるファイル数の制限があるわけなのね。

じっさいのPROLOGは、いろいろな機能があって、ちゃんと計算なんかもできるんだけど、このプロローグもどきで雰囲気だけでもつかんでもらえたらと思う。

MSXが質問に答えてくれるぞっ!!

⬆ポチは何であるか？　という質問には、ポチに関するデータのうち、〝である〟で終わるデータがすべて表示される。

⬆直接、データとして入力していないような質問にも、三段論法を駆使して質問に対する答えを導き出そうとするのだ。

プロローグもどき(知識データベースプログラム)LIST

```
1000 '
1010 ' *** しょき せってい ***
1020 '
1030 CLEAR 3000
1040 MAXFILES=1
1050 DEFINT A-Z
1060 DIM G$(100),H$(100),K(100)
1070 RT$(0)=CHR$(30)+CHR$(30)+STRING$(30," ")+CH
R$(30)+CHR$(30)
1080 RT$(1)=CHR$(30)
1090 SCREEN 1:KEY OFF:CLS
1100 '
1110 ' *** メイン ルーチン ***
1120 '
1130 PRINT
1140 PRINT " 1:しつもん"
1150 PRINT " 2:かきこみ"
1160 PRINT " 3:おわり"
1170 INPUT I
1180 ON I GOSUB 2190,1930,1200
1190 GOTO 1130
1200 END
1210 '
1220 ' *** ファイル たんさく ***
1230 '
1240 S1=1:S2=0:F1=1:F2=0
1250 G$(1)=A$
1260 K(S1)=1
1270 OPEN G$(S1)+".DAT" AS #1 LEN=29
1280 FIELD #1,8 AS B1$,20 AS C1$,1 AS F$
1290 IF LOF(1)=0 THEN 1360
1300 IF K(S1)=LOF(1)¥29+1 THEN 1360
1310 GET #1,K(S1)
1320 K(S1)=K(S1)+1
1325 IF F$<>PM$ THEN 1350
1330 IF LEFT$(C1$,4)="である" THEN 1460
1340 IF C1$=C$ AND F2=0 THEN 1550
1350 GOTO 1300
1360 CLOSE #1
1370 IF S1=1 THEN 1420
1380 S1=S1-1
1390 PRINT RT$(F3)
1400 IF S1=S2 THEN F2=0
1410 GOTO 1270
1420 F1=0
1430 IF F3=0 THEN PRINT " かんれん データ なし"
1440 IF F3=1 THEN PRINT " いじょうです"
1450 RETURN
1460 CLOSE #1
1470 IF F3=1 AND F2=0 AND LEFT$(C$,4)<>"である" TH
EN 1520
1480 GOSUB 1610
1490 IF F4=1 THEN F4=0:GOTO 1400
1500 IF B1$=B$ AND LEFT$(C$,4)="である" THEN 1450
1510 IF B1$=B$ AND F2=1 THEN 1450
1520 S1=S1+1
1530 G$(S1)=B1$
1540 GOTO 1260
1550 CLOSE #1
1560 GOSUB 1610
1570 IF F4=1 THEN F4=0:GOTO 1400
1580 IF B1$=B$ THEN 1450
1590 F2=1:S2=S1
1600 GOTO 1520
1610 IF F3=0 THEN GG$=G$(S1):CC$=C1$:GOTO 1700
1620 IF H1=0 THEN 1670
1630 H2=1
1640 IF B1$=H$(H2) THEN F4=1:GOTO 1730
1650 H2=H2+1
1660 IF H2<H1 THEN 1640
1670 H1=H1+1:H$(H1)=B1$
1680 GG$=A$
1690 IF F2=1 THEN CC$=C$ ELSE CC$=C1$
1700 BB$=B1$
1710 IF PM$="2" THEN SWAP GG$,BB$
1720 PRINT GG$;"は ";BB$;CC$
1730 RETURN
1740 '
1750 ' *** データ にゅうりょく ***
1760 '
1770 PRINT " ぶんしょうを つぎのような かたちで にゅうりょくして くださ
い。"
1780 PRINT
1790 PRINT " A は B (ぶん) ";Q$
1800 PRINT
1810 A$="なに":INPUT "  A=";A$
1820 B$="なに":INPUT "  B=";B$
1830 C$="である":INPUT "ぶん=";C$
1840 PRINT
1850 SZ$="は "
1860 IF A$="なに" THEN SZ$="が "
1870 PRINT " ";A$;SZ$;B$;C$;Q$
1880 PRINT
1890 RETURN
1900 '
1910 ' *** データ きおく ***
1920 '
1930 Q$=""
1940 GOSUB 1770
1950 IF A$="なに" OR B$="なに" THEN PRINT " にゅうりょく に
'なに' は つかえません":PRINT:GOTO 1940
1960 PRINT
1970 PRINT " きおくして よいですか? (y/n)";
1980 IN$="y":INPUT IN$
1990 IF IN$="n" THEN GOSUB 1810:GOTO 1960
2000 OPEN A$+".DAT" AS #1 LEN=29
2010 FIELD #1,8 AS B1$,20 AS C1$,1 AS F$
2020 LSET B1$=B$
2030 LSET C1$=C$
2040 LSET F$="1"
2050 PUT #1,LOF(1)¥29+1
2060 CLOSE #1
2070 OPEN B$+".DAT" AS #1 LEN=29
2080 FIELD #1,8 AS A1$,20 AS C1$,1 AS F$
2090 LSET A1$=A$
2100 LSET C1$=C$
2110 LSET F$="2"
2120 PUT #1,LOF(1)¥29+1
2130 CLOSE #1
2140 PRINT " きおくしました。"
2150 RETURN
2160 '
2170 ' ***   しつもん   ***
2180 '
2190 Q$="か?"
2200 GOSUB 1770
2210 IF A$=B$ THEN F1=1:GOTO2300
2220 PM$="1":F3=0
2230 IF A$="なに" THEN F3=1:PM$="2":SWAP A$,B$
2240 IF B$="なに" THEN F3=1
2250 H1=0:SP$="        "
2260 A$=LEFT$(A$+SP$,8)
2270 B$=LEFT$(B$+SP$,8)
2280 C$=LEFT$(C$+SP$+SP$+"    ",20)
2290 GOSUB 1240
2300 IF F1=1 THEN AN$="Yes"
2310 IF F1=0 THEN AN$="No"
2320 PRINT
2330 IF F3=0 THEN PRINT " よって こたえは ";AN$;" です。"
2340 RETURN
```

■MSX BUSINESS REPORT■

あこがれタイプ

ローマ字入力編

■タクト
インターフェース
MSX2
7,800円[税別]
(2DD)

▶はたして、夢のブラインドタッチは、現実のものとなるだろうか。

パソコンやワープロを利用する人にとって、避けてはとおれないのがキーボード。英文タイプの心得があるなら、そんなに違和感なくつきあえるけど、まるっきりの初対面だと頭を抱えてしまうね。そんな人にぜひ使ってほしいのが『あこがれタイプ・ローマ字入力編』。ブラインドタッチも夢じゃないぞ！

ワープロくらいマスターしたいよね

機関銃のようにキーをたたくと、画面には文字が流れていく。さっそうと企画書を打ち終わるとプリントアウト。部長に提出すると、さっと定時で退社。仕事は全力でビジネスタイムに片付け、アフターファイブのプライベートな時間は、完全にリフレッシュする。これが最近のOL気質かな。

かたや……ショパンの名曲〝雨だれ〟ならぬ、1本指でポツポツとキーを打っている課長代理の某氏。夕焼けはもう3時間前にすっかり消えた。オニギリをかじりながら、キーボードの上にゴハンをこぼしつつ、明日の会議の資料を作っている。〝オジサンには無理ね〟というOLの挑発にのって〝なんの、ワープロくらい〟と手を出したのが間違いだった。

苦労して打ったのに、〝1本指打法〟ではちっともはかどらない。ああ、電車がなくなる。それなのに、まだ画面の半分も文字がうまっていない……。彼は決意した。ようし、絶対にブラインドタッチができるようになるぞ！

そんなあなたのために、『あこがれタイプ・ローマ字入力編』デス。

ローマ字入力をひたすら練習する

〝夢のブラインドタッチ〟ができるようになれば、とってもいい。それは誰もがわかっている。けれども〝わかっている〟ということと、〝できること〟は違う。で、ほとんどの人は1本指でポツポツか、ついつい手もとをみながら、よっこいしょとタイプすることになる。

でも、これでは効率があがらないし、疲れる。とはいうものの、キーの配置をたくさん覚えるのはしんどいなあ、という人は、まずはローマ字入力の方法を覚えるといいだろう。

学生のころに英文タイプを打っていた人なら、ローマ字入力などお手のもの。でも、これからはじめてキーボードを練習する、なんて人にとっても、ローマ字入力というのは悪い選択肢ではない。だって、ローマ字はアルファベットの全部を使うわけじゃないから、覚えるキーが少なくてすむもんね。

で、このあこがれタイプ・ローマ字入力編(写真1)は、ひたすらローマ字入力の練習をするソフト。よくあるキーボードトレーニングのソフトのように、キーボード上のすべての文字をマスターしよう、なんて無謀(?)なことは考えていないから、あまりシンドクなく、気軽に練習できるんだ。

◀写真1
これがオープニング画面。目の疲れが少ないように、画面の色も暗めに設定されている。

4つのコースでブラッシュアップ

さて、このソフトは全部で4つのコースにわかれている。写真2がメインメニューだ。

初級コースは、画面上のガイドにしたがってキーの位置、指の動かし方をマスター。中級コースは、画面に表示されるかな文字、ローマ字の例文を見ながら練習。上級

日本語の入力方法あれこれ

日本語を入力する方法は、大きくわけて2つ。ひとつはあこがれタイプと同じローマ字入力、そしてもうひとつがかな入力だ。どちらにしても〝読み〟を打ち込み、それを漢字に変換するというのが一般的な方法なんだ。

かな入力をさらにわけると、いわゆるJIS配列のものと50音配列のもの、さらには親指シフトなんて特殊な形式のキーボードを使った方式もある。現在MSXで主流を占めているのは、JIS配列のキーボードかな。親指シフトはMSXにはないので、まあ、パス、ね。

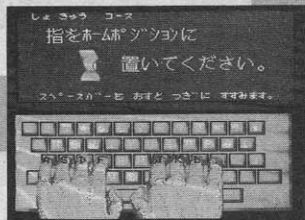
で、かな入力とローマ字入力とどちらがいいかな、という話になるのだけど、これは人によって説がいろいろ。一応比率的にはローマ字入力派のほうが多いみたい。

というのも、基本的にローマ字の場合は、1文字入力するのに2回キーをたたく必要があるけど、覚えるキーの総数は少なくてすむ。それに、キーボードの4段目にある遠いキーを、使わなくてすむんだ。ブラインドタッチをしているときなど、ホームポジションから指が離れなくていい、というのが最大のメリットといえそうだね。

どちらの方法をとるにせよ、とにかく手もとを見ないでキーボードをバッチリ打てるように、あこがれタイプで練習するといいね。

まずは初級コースに挑戦!

あこがれタイプを使うときに注意してほしいのは、正しい姿勢でキーボードに向かい、常に画面を見ながらタイプすること。また、キーをタイプしたあとは、指をかならずホームポジションに戻すことだ。手もとを見てキーを確認できないことで、はじめはちょっと不安に思うかもしれないけど、それに慣れればブラインドタッチも夢じゃなくなるぞ。

▲写真2 文字が黒く表示されている場所が、ホームポジションだ。

▲写真3 画面のように、キーに対し指を垂直に置くよう注意しよう。

▲写真4 コース選択も、キーボードから指をはなさずできるのだ。

▲写真5 キーの位置と、そのキーを受け持つ指の関係がわかるね。

◀写真6 コースが終わると正解率とメッセージが表示される。100パーセントを目指せ。

コースは、かな文字だけで練習。そしてスピードアップコースは、百人一首や日本国憲法などの例文を打ち込みながら、キー入力のスピードアップをはかる、というようになっている。

では、ちっょぴり中身をのぞいてみよう。コースの選択は、左右の人さし指とスペースキーで行なう。左の指を押せばコース選択の指のマークが下に、右の指を押せば上に移動する。このコースをやろうっと、と決めたらスペースキーを押せばいい。まずは初級コースに挑戦してみるぞ(写真3)。

ひとくちに初級といっても、その内容は写真4のように、さまざまなレッスンにわかれている。試しに〝あいうえお〟というのをやってみよう。このコースでは、〝プッププッ〟という音のリズムに合わせて、練習していくんだ。

写真5のように、画面の中央にこれから入力する文字が表示され、音とともに画面の指が動いてキーの位置を示す。このとき肝心なのは、決して手もとを見ないこと。画面だけをジッと見て練習しよう。

ひととおりレッスンが終わると、写真6のように、正解率とスピード、それにアドバイス(〝リズムはよい〟、〝リズムおんよりおくれる〟など)が表示される。これを参考にして、より正確にリズミカルに(この段階ではスピードは追及する必要はない)、打ち込めるようになるべく練習が続けられるぞ。

練習するといっても、次に何をすればいいのか独学だと迷うところ。でもあこがれタイプは、ちゃーんと〝おすすめコース〟を表示してくれる(写真7)。あとは、これにしたがって、しだいにステップアップ。ついに写真8のスピードアップコースに到達するまでいけば、しめたものだ。ちなみに筆者の場合は、180ストロークくらい。みなさんは、イカガ?

最後にひとつだけ要望を書いておくと、このソフトが受け付けてくれるローマ字は、学校で習った本当の訓令式。つまり、通常使われているヘボン式はダメなんだ。これは、なんとかしてほしいな。〝ち〟とか〝つ〟とか、発音に忠実に〝chi〟や〝tsu〟のように表記するのが一般的だもんね。

▲写真7 コースの正解率に応じて、おすすめコースが表示されるのだ。

でも、デモ、でも楽しいデモなのだ

キーボードトレーニングソフトなんていうと、とかく無味乾燥になりがちなもの。でも、あこがれタイプは、た・の・し・い。ドウシテカナーというと、まず画面上を指がにょきにょき動いて、キーの位置を教えてくれること。そして、1回あたりのトレーニングが短くて、いつでもやめられることだ。

また、しばらくキーボードに手を触れないでほうっておくと、自動的に表示されるデモも楽しい。

〝楽に速く入力できる〟

〝夢のブランイドタッチ〟

〝簡単に短時間で〟

なんて画面に表示される宣伝文句も魅力的だけど、指がにょきにょき動いて練習していくさまなんて、見ていても結構楽しいよね。

▲写真8 キータイプに自信がついたら、スピードアップにも挑戦しよう。

リズミカルに正確に我流じゃダメだよ!

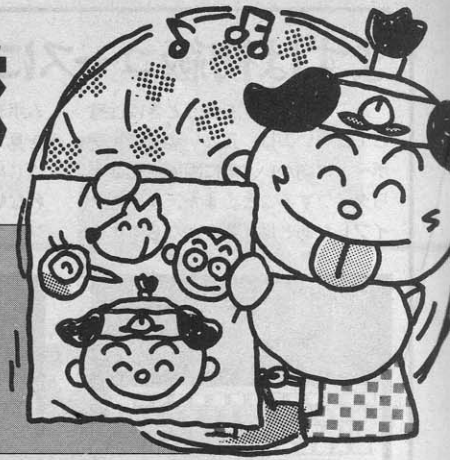
今回あこがれタイプを使ってみて思ったことは、キーボードに触れるのはまったくはじめて、という人だけが使うソフトじゃないなってこと。自分ではローマ字入力ができる、というつもりの人でも、このソフトのスピードトレーニングをやってみると、自分の欠点が見えてくるんだ。

手もとを見ずに、リズミカルなスピードで打つ。一見簡単なようでいて、実際にテストしてみると結構ミスタイプがあったり、手もとを見ないと打てない文字があったり。今まで気づかなかった自分のクセがわかって、いいですよ。

なにせソフトのお値段も7,800円[税別]とお手ごろ。楽しく動く指に合わせてトレーニングするのも、なかなかよいネ、という感じなのです。キミもブラインドタイプに挑戦しよう!

MSX2+テクニカル探検隊

プリンタの奥は深いのだ

先月はプリンタの仕組みと、MSX用漢字プリンタの最新機種情報をお届けしたけど、今月はプリンタを制御する方法を覚えちゃおう。また、テクニカルな質問に答えるQ&Aのコーナーも登場だ！

プリンタを自由に制御するためには

プリンタに文字を印字させるためには、コンピュータからプリンタへ文字を表わすデータを送る必要がある。このデータを〝文字符号〟とか〝キャラクタコード〟と呼ぶ。また文字の種類を変えたり図形を印字させるには、〝制御符号〟とか〝コントロールコード〟という、特殊な文字のデータを送るんだ。今月は、このコントロールコードの使い方を紹介するぞ。

英数文字や英記号は、16進数の20Hから7EHまでの1バイトのデータで表わされる。たとえば〝A〟の文字符号は41Hというわけ。

一方コントロールコードの値は、00Hから1FHまでと7FHだ。これらには名前がつけられ、たとえば値が1BHのコントロールコードは〝エスケープ〟。通常は〝ESC〟という記号で表わされる。コントロールコードそのものはプログラムに書き込めないので、実際にプリンタへエスケープを送るには、

```
LPRINT CHR$(&H1B);
```

というプログラムを書くわけだ。

このエスケープはコントロールコードの始まりを意味し、エスケープに続く何文字かでプリンタの機能を制御する。たとえば、表1の〝ESC H〟とはエスケープに続けて普通の文字の〝H〟を送るという意味で、プログラムでは、

```
LPRINT CHR$(&H1B);"H";
```

とすればいい。

そもそもコントロールコードとは、通信の制御に使われたもの。そのため、プリンタに使う場合には名称と機能が一致しないことがある。〝EOT〟は〝エンドオブテキスト〟と呼ばれ、通信では文章の終わりを意味するけど、プリンタでは別の使われ方をしてるね。

MSX用プリンタのコントロールコード

残念なことに、プリンタのコントロールコードはメーカーによって異なる。パソコン用のプリンタが実用化されたときに、キャラクタコードは日本工業規格〝JIS〟で決められたけど、コントロールコードは各メーカーが勝手に決めてしまったからだ。

ただ、MSX用の24ドットプリンタについては、表1のような共通のコントロールコードがある。これは公式の規格ではないけど、2年ほど前に普及していたブラザーのプリンタやパナソニックのワープロパソコン(プリンタ内蔵)、それにMSX用ではないけど、NECのPC-PR201といった24ドットの漢字プリンタに共通なもの。現在でも、MSX用漢字プリンタの最小限共通の機能となっているんだ。

なお、各機能の詳細については、プリンタに付属してくるマニュアルを参考にしてね。

表1 主なコントロールコード一覧

記号	16進	機能
LF	0A	改行
FF	0C	用紙送り
CR	0D	バッファの内容を印字して行頭へ戻る
SO	0E	拡大印字
SI	0F	拡大印字解除
ESC !	1B 21	強調印字
ESC ”	1B 22	強調印字解除
ESC X	1B 58	アンダーライン
ESC Y	1B 59	アンダーライン解除
ESC H	1B 48	高密度ハイカ(英字・カナ文字)印字
ESC N	1B 4E	高速度ハイカ(英字・カナ文字)印字
ESC K	1B 4B	漢字横印字
ESC t	1B 74	漢字縦印字
ESC +	1B 2B	外字登録
EOT	04	外字登録終了
ESC S	1B 53	8ドットビットイメージ印字
ESC I	1B 49	16ドットビットイメージ印字
ESC J	1B 4A	24ドットビットイメージ印字
ESC U	1B 55	24ドットビットイメージリピート印字
ESC 01	1B 01	1ドットスペース
ESC ⋮	1B ⋮	⋮
ESC 08	1B 08	8ドットスペース
ESC F	1B 46	ドットアドレッシング
ESC A	1B 41	通常改行(行間隔有り)設定
ESC B	1B 42	グラフィック用改行(行間隔なし)設定
ESC T	1B 54	改行間隔1ドット単位設定
ESC D	1B 44	コピーモード
ESC ＞	1B 3E	片方向印字
ESC]	1B 5D	両方向印字

これらのコントロールコードは、大部分のMSX用とNEC用の漢字プリンタに共通のもの。ただし、機種によって機能が微妙に異なる可能性もあるんだ。詳細は各プリンタに付属してくるマニュアルを参照しようね。

書体と文字飾りもいろいろと使えるぞ

24ドットプリンタの多くでは、英文字の書体を切り替えることができる。マニュアルに表記されているパイカやエリートといったものが、その書体だ。

パイカは、一般に使われる書体。この記事のプログラムリストもパイカで印字されている。エリートは、パイカよりも少し幅が狭くなったもの。そのほか、縮小文字ともいうべきコンデンスは、さらに幅が狭い書体で、幅10インチの紙に80桁を超えるリストを印字するような場合に使う。

また文字の種類により文字の間隔が異なるのが、プロポーショナル。英文ワープロのジャスティフィケーション機能にあたることを、プリンタが自動的にやってくれるものだ。たとえば〝BASIC〟が〝BASIC〟と印字されるから、英語の文章の印字に適しているね。

さらに上添え字がスーパースクリプトで、下添え字がサブスクリプト。縦横それぞれ2分の1の大きさの文字なので、複雑な数式などを書くのに便利なのだ。

書体の切り換えとは別に、文字に飾りを付けることもできるぞ。これには、横拡大、縦拡大、強調、下線付けなどがある。強調とは普通の文字よりも濃く印字されるもので、誌面ではわかりにくいかもしれないけど、下に掲載した印字例の〝EMPHASIZED〟という文字が、強調印字されているんだ。

プログラムで書体をコントロールする

右のリストは、プリンタに文字の見本を印字させるプログラム。下にあるのが、その印字結果というわけだ。これは、ブラザーのプリンタ〝M-1224P/X〟のマニュアルに掲載されていた、PC-9801用のプログラムをMSX用に修正したもの。それでは、簡単にプログラムの説明をしていくね。

16進数で09Hのコントロールコードは〝タブ〟といい、印字位置を右にずらす働きがある。これは、キーボードの〝TAB〟キーを押したときのカーソルの動きと同じなんだ。でも、プリンタでタブ機能を使うためには、タブ設定という準備が必要になるぞ。

MSXでは、タブを適当な数のスペースに変換してプリンタへ送る。さらに、MSX-DOS2とMSX2+の漢字ドライバは、漢字BASICやDOSが使う〝シフトJIS漢字コード〟を、プリンタが使う〝JIS漢字コード〟に変換する機能を持っている。ところが、プリンタにコントロールコードを送ろうとすると、これらの変換されるコードと混乱してしまうことがあるんだ。そこで、リストの140行のように、

POKE &HF418,1

としてF418H番地に1を書き込み、変換機能を止める必要があるわけだね。また、リストの300行のように0を書き込むと、変換機能が再開されるぞ。

リストの150行から190行では、プログラムがわかりやすいように、コントロールコードを文字変数に代入している。210行から280行では、書体を切り替えるためのコントロールコードを文字変数C$に代入し、印字のためのサブルーチンを呼んでいるんだ。

ところで、リストの270行などに意味不明の文字列があるけど、これはJISコードで表わされた漢字。たとえば270行は、〝漢字横印字〟を意味しているんだ。ここでは詳細を説明できないので、興味があれば『MS-DOSプログラミングテクニック(アスキー刊)』を読んでみよう。

プリンタによっては、ひとつの書体に複数のコントロールコードが割り当てられていることがある。たとえばブラザーの場合は、

ESC s 1 (1B 73 31)
SUB U (1A 55)
ESC C S (1B 43 53)

のどれを使っても、スーパースクリプトを印字できるんだ。ただ、この中で〝SUB U〟だけが、ほかのプリンタと共通なので、このコードを使ってほしいな。同様に、サブスクリプトでは、

SUB L (1B 4C)

が共通になっている。

文字見本印字プログラム

```
100 '
110 ' Test program for MSX 24 dot printer
120 ' (C) 1989 Brother, ASCII
130 '
140 POKE &HF418,1 :' RAW print mode
150 ES$=CHR$(27)   :' ESC code
160 SU$=CHR$(26)   :' SUB code
170 SO$=CHR$(14)   :' SO  code
180 SI$=CHR$(15)   :' SI  code
190 DQ$=CHR$(34)   :' (")
200 '
210 MO$="PICA"          : C$=ES$+"N" : GOSUB 310
220 MO$="ELITE"         : C$=ES$+"E" : GOSUB 310
230 MO$="CONDENCED"     : C$=ES$+"Q" : GOSUB 310
240 MO$="PROPOTIONAL"   : C$=ES$+"P" : GOSUB 310
250 MO$="SUBSCRIPT"     : C$=SU$+"L" : GOSUB 310
260 MO$="SUPERSCRIPT"   : C$=SU$+"U" : GOSUB 310
270 MO$="4A;z2#0u;z"    : C$=ES$+"K" : GOSUB 400
280 MO$="4A;z=D0u;z"    : C$=ES$+"t" : GOSUB 400
290 LPRINT ES$;"N";
300 POKE &HF418,0       : END
310 '''
320 LPRINT C$;ES$;"R008* ";MO$;" ";ES$;"R008*"
330 LPRINT " NORMAL ";
340 LPRINT SO$;       " H-DOUBLE "   ;SI$;
350 LPRINT ES$;"!";" EMPHASIZED ";ES$;DQ$;
360 LPRINT ES$;"X";" UNDERLINE "  ;ES$;"Y";
370 LPRINT SU$;"V";" V-DOUBLE "   ;SU$;"W"
380 LPRINT
390 RETURN
400 '''
410 LPRINT C$;ES$;"R008!y!!";MO$;"!!";ES$;"R008!y"
420 LPRINT "A43QJ8;z!!";
430 LPRINT SO$;       "G¥3QJ8;z!!";
440 LPRINT SU$;"V";"#4G¥3QJ8;z!!";SU$;"W";SI$;
450 LPRINT ES$;"!";"6/D40u;z!!"   ;ES$;DQ$;
460 LPRINT "A43QJ8;z!!"
470 LPRINT
480 RETURN
```

プログラムの実行例なのだ

brother M-1224P/X

********* PICA *********
NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE
******** ELITE ********
NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE
******** CONDENCED ********
NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE
******** PROPOTIONAL

SONY HBP-F1C

********* PICA *********
NORMAL H-DOUBLE EMPHASIZED UNDERLINE V-DOUBLE
******** ELITE ********
NORMAL H-DOUBLE UNDERLINE V-DOUBLE
CONDENCED
EMPHASIZED

Panasonic FS-PA1

☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 漢字横印字 ☆☆☆☆☆☆☆☆☆
全角文字 倍角文字 4倍角文
☆☆☆☆☆☆☆☆☆ 漢字縦印字

ビットイメージで図形を印字するには

これまで説明してきたように、キャラクタコードを送って文字を印字する代わりに、図形を表わすデータをプリンタへ送ることも可能だぞ。これは、データの1ビットをプリンタの1ドットに対応させ、プログラムでドッドごとにプリンタを制御して図形を印字する方法。一般には"ビットイメージ印字"と呼ばれているものだ。

24ドットプリンタで文字を印字する場合を考えると、まず通常の文字の高さ、つまり縦方向に並んだ24個の点(ドット)を同時に印字する。そして、この縦の列を横に1ドットずつ移動して印字しながら、文字を表わすわけなんだ。

図形を印字する方法も、基本的にはこれと同じ。まず、

ESC S nnnn

というコントロールコードを送る。これは、ビットイメージ印字を準備するためのものだ。"nnnn"という部分には、ビットイメージ印字の列数を指定する数字が入るぞ。たとえば24列の印字には、

ESC S 0024

と指定すればいいわけだね。同じことをBASICのプログラムで指定するには、

LPRINT CHR$(27);"S0024";

というコントロールコードを送ればいいぞ。

そして、これに続けて図1のように、1列につき3バイト(=24ビット)のデータを送れば、自分が描きたい図形がプリンタに印字されるわけだ。

右に掲載したリストは、ビットイメージ印字で三角形のテストパターンを描くプログラム。いくつか注意すべきことがあるので、簡単に説明するね。

まず第1に、ビットイメージデータが、JIS漢字コードなどに変換されることなく、プリンタへ送られるように、F418H番地に1を書き込む必要があること。これは前にも説明したとおりだ。

そして第2に、普通の文字を印字するときは、文章を読みやすいように行の間隔をあけるけど、図形の印字では行間をつめる必要があること。そこで、

ESC B (1B 42)

というコントロールコードを送り、図形印字用の改行間隔を選ぶ必要があるんだ。標準改行間隔に戻すためには、

ESC A (1B 41)

を送ればいい。

第3に注意すべきことは、横方向のドット間隔を変えられるプリンタがあるけど、設定方法に互換性がないこと。特に、エリート書体で文字を印字した直後にビットイメージ印字を行なうと、ドット間隔が狭くなるプリンタと、そうならないプリンタがある。そこで、ビットイメージ印字の直前に、

ESC N (1B 4E)

でパイカ書体を選ぶと安全だ。

ビットイメージ印字プログラム

```
100 '
110 ' test program for MSX 24 dots Knaji printer
120 ' Draw test pattern by 24 dots bit-image print.
130 ' by nao-i on 6. Jun. 1989
140 '
150 DEFINT A-Z
160 POKE &HF418,1      :' set RAW print
170 ES$=CHR$(&H1B)     :' ESC code
180 LPRINT ES$;"N";    :' select PICA character
190 LPRINT ES$;"B"     :' graphic linefeed pitch
200 FOR RA=1 TO 8
210   FOR CO=1 TO 8
220     RESTORE 340
230     LPRINT ES$;"J0024";
240     FOR I=0 TO 71
250       READ DT$
260       LPRINT CHR$(VAL("&H"+DT$));
270     NEXT I
280   NEXT CO
290   LPRINT
300 NEXT RA
310 LPRINT ES$;"A";    :' normal linefeed pitch
320 POKE &HF418,0      :' reset RAW print
330 END
340 DATA 01,00,00, 03,00,00, 07,00,00, 0F,00,00
350 DATA 1F,00,00, 3F,00,00, 7F,00,00, FF,00,00
360 DATA FF,01,00, FF,03,00, FF,07,00, FF,0F,00
370 DATA FF,1F,00, FF,3F,00, FF,7F,00, FF,FF,00
380 DATA FF,FF,01, FF,FF,03, FF,FF,07, FF,FF,0F
390 DATA FF,FF,1F, FF,FF,3F, FF,FF,7F, FF,FF,FF
```

上のリストを間違いなく入力し実行すると、右のような図形が描かれるハズ。ちなみにこれはブラザーのプリンタ"M-1224P/X"で印字したものだ。

図1 24ドットビットイメージデータ

データ(16進数)	000000	010000	020000	…	000080	…	FFFFFF
上側	○	●	○		○		●
	○	○	●		○		●
	○	○	○		○		●
印字される図形	⋮	⋮	⋮		⋮		⋮
	○	○	○		○		●
	○	○	○		○		●
下側	○	○	○		●		●

プリンタの話はまだ続くのだった

先月そして今月と、プリンタに関して説明してきたけど、まだまだ書き残したことがある。そこで来月はプリンタ制御のパート3として、自分で文字をデザインする"外字登録"の話と、MSX-DOS2の漢字ドライバとプリンタの関係などを紹介する予定だ。日ごろはリスト印字とかにしか使われないプリンタだけど、奥は深いんだぞ。

また、テクニカル探検隊では、記事で取り上げてほしい内容を常時募集中。知りたいことがあったら下記の住所まで送ってね!

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカル知りたいコーナー係

Q&A

誰に聞いたらいいかわからない、ちょっとテクニカルな質問に答えるコーナー。こんなこと聞いたらバカにされるかな？ なんて心配してないで、編集部宛てにドンドン手紙を送ってね。Mマガの誌面でお答えしてしまうのだ。

Q MSX-DOS2を使って、CP/M用に開発されたソフトウエアを実行することは可能なのかな？ そのとき注意することがあったら教えてください。

A MSX－DOS2でもMSX－DOS1でも、CP/Mのソフトウエアの大部分を実行できる。ただ、以下のような制限があるんだ。

①MSX-DOSとCP/Mのディスクフォーマットが異なるので、CP/MのBDOSコールでなくBIOSコールでディスクを操作するプログラムは、MSX-DOSで動かない。
②〝RST38H〞というZ80の命令を使っているZSIDなどのデバッガは、MSX-DOSでは動かない。
③MSX-DOSには、CP/Mでサポートされる〝I/0バイト〞がない。そのため、CP/Mの外部コマンドである〝PIP〞が使えない。
④14H番のDOSファンクションコールに、6月号で説明したような非互換性がある。

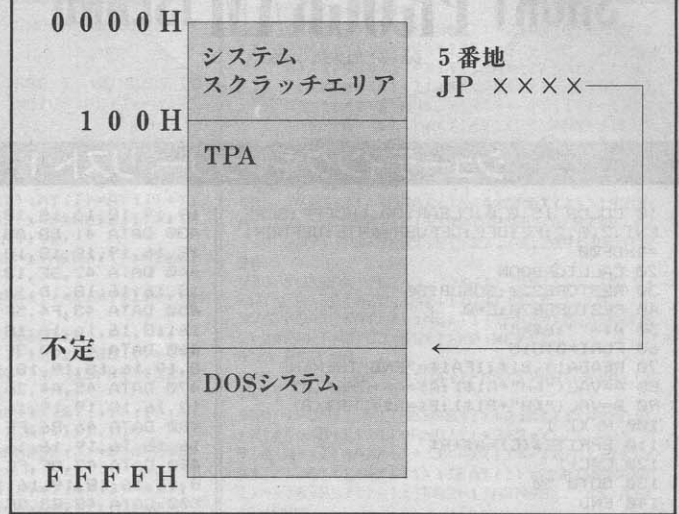
また、これは技術的な問題ではなく法律的な問題なんだけど、特定の機種、たとえばPC-8801用として市販され、その機種に限って使用が認められているCP/M用ソフトウエアがある。こうしたソフトに関しては、たとえそれが自分で買ったものであっても、MSXなどの他機種に移植して使うことが禁止されているんだ。むやみに移植はできないわけだね。

Q MSXのディスクドライブを使って、CP/MやFM-77用のディスクの内容を読むことはできるの？ そのほかのパソコンではどうなのかな？

A 一般的な方法はありません。MSX-DOSのファンクションコールは各MSXマシン共通だけど、ディスクインターフェイスのハードウエアは、各マシンによって異なるんだ。だから、どうしてもMSX-DOS以外のフォーマットのディスクを扱いたい場合には、自分のディスクドライブを分解して、ハードウエアを解析し、そのハードウエアを操作するためのプログラムを、各ドライブに合わせて作る必要があるんだ。でも、簡単にはいかないぞ。

Q MSX-DOSのTPA、つまりDOS上のプログラム領域の広さはどのくらいなのかな？ また、DOS2でのTPAはどうですか？

A MSX-DOS1では、ドライブ2台の構成でTPAの上限がD605H番地前後。ソフトウエアを開発する場合には、「TPAの上限がD405Hでもメモリが不足しないように設計すれば安全だ。

DOS2では、DOS1と同じく実測値D605H番地、安全値D405H番地。ただしDOS1もDOS2も、漢字ドライバを使うとTPAが4キロバイト減るから注意しよう。また上限がD405H番地という値は、PC-8801などで使われている〝58K-CP/M〞のTPAの広さと同じなんだ。

上の図を参考にしてほしいのだけど、MSX-DOSでもCP/Mでも、5番地から始まるジャンプ命令の飛び先が、TPAの上限の次の番地を表わす。たとえば5番地の内容が、〝JP D406H〞なら、TPAの上限はD405H番地というわけ。プログラム中でTPAの上限を調べ、メモリが不足していればエラーメッセージを表示するように工夫するのが、紳士的なプログラミングだよ。

Q MSXにつなげる5インチのディスクドライブは市販されていますか。また、インターフェイスなどを自作することは可能なのかな。

A ブラジルなどでは、3.5インチにかわって5インチのドライブが販売されているようだけど（6月号のペンパルのコーナー参照）、残念ながら日本での市販品はなし。自作のための情報は、MSX-NETのハードウエアに関するボードなどで交わされていたので、ネットに入っている人はのぞいてみるといいかもしれない。

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

今月はページの都合で、リストの文字がとても小さくなってしまいました。見づらいかもしれませんが、来月以降は気をつけますので、許してくださいね。

さて、1本目の『シューティングギャラリー』は、プログラムが2本に分かれています。それぞれを別々に入力して、セーブするようにしてください。

シューティングギャラリー リスト①

```
10 COLOR 15,0,0:CLEAR100,&HCFFF:SCRE
EN1,2,0,2:KEYOFF:DEFUSR=&H7E:DEFUSR1
=&HDF00
20 CALLTURBOON
30 RESTORE220:GOSUB150
40 RESTORE870:C=0
50 A$="":B$=""
60 FORI=0TO15
70 READA1$,B1$:IFA1$="END"THENEND
80 A=VAL("&H"+A1$):A$=A$+CHR$(A)
90 B=VAL("&H"+B1$):B$=B$+CHR$(B)
100 NEXT I
110 SPRITE$(C)=A$+B$
120 C=C+1
130 GOTO 50
140 END
150 RESTORE220:FORD=&HDF00 TO &HDF2F
:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKED,A:NEXTD
:A=USR1(0)
160 READA$:A=VAL("&H"+A$):IFA=256THE
NA=USR(0):RETURN
170 TP=A*8+&H400-256:FORD=0TO7:READB
$:B=VAL("&H"+B$):VPOKETP+D,B
180 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H10
00,B:NEXTD
190 TP=TP+&H2000:FORD=0TO7:READB$:B=
VAL("&H"+B$):VPOKETP+D,B
200 VPOKETP+D+&H800,B:VPOKETP+D+&H10
00,B:NEXTD
210 GOTO160
220 DATA21,0,0,11,0,D0,1,0,8,CD,59,0
,21,0,D0,11,0,8
230 DATA1,0,8,CD,5C,0,21,0,D0,11,0,1
0,1,0,8,CD,5C,0,21,0,20,3E,F0,1,0,18
,CD,56,0,C9
240 DATA2E,4A,88,25,1A,A2,59,4A,88,4
5,45,45,45,45,45,45,45
250 DATA2F,A2,59,4A,88,25,1A,A2,59,4
5,45,45,45,45,45,45,45
260 DATA 30,25,1A,A2,59,4A,88,25,1A,
45,45,45,45,45,45,45,45
270 DATA 31,33,8,66,12,64,9,33,8,40,
40,60,40,40,40,40,40
280 DATA 32,64,9,33,8,66,12,64,9,40,
40,40,40,60,40,40,40
290 DATA 33,66,12,64,9,33,8,66,12,60
,40,40,40,40,40,60,40
300 DATA 34,0,0,18,5A,5A,5A,18,0,F0,
F0,90,F0,90,80,60,F0
310 DATA 35,2,41,20,10,8,4,2,41,A0,A
0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
320 DATA 36,8,4,2,41,20,10,8,4,A0,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,A0
330 DATA 37,20,10,8,4,2,41,20,10,A0,
A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
340 DATA 38,66,0,0,0,0,0,66,0,A0,F0,
A0,F0,A0,F0,A0,F0
350 DATA 39,0,0,66,0,0,0,0,0,F0,F0,A
0,F0,F0,F0,F0,F0
360 DATA 3A,0,0,0,0,66,0,0,0,F0,A0,A
0,F0,A0,F0,F0,F0
370 DATA 3B,40,82,4,8,10,20,40,82,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
380 DATA 3C,10,20,40,82,4,8,10,20,A0
,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
390 DATA 3D,4,8,10,20,40,82,4,8,A0,A
0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
400 DATA 3E,0,7E,7E,7E,7E,7E,7E,0,F0
,40,50,50,50,50,40,F0
410 DATA 3F,18,18,18,18,18,18,18,18,
A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0,A0
420 DATA 40,71,5F,41,C7,FC,84,84,8F,
19,19,18,16,18,18,16,19
430 DATA 41,B8,A8,AF,A4,BD,F7,11,11,
18,16,19,19,18,18,18,16
440 DATA 42,3E,13,BF,A7,FD,57,DC,9F,
18,16,16,18,18,16,16,18
450 DATA 43,F4,5F,F2,9F,F9,4F,FC,27,
16,18,16,16,16,18,16,18
460 DATA 44,E0,3F,8,F8,8F,83,E2,BF,1
8,19,16,18,19,18,16,19
470 DATA 45,A4,26,23,7E,C3,41,7F,21,
19,16,18,19,19,16,19,18
480 DATA 46,86,FF,19,7F,C4,FF,4D,FF,
16,16,16,19,16,16,18,16
490 DATA 47,8F,FC,E7,3E,FB,F,3C,E7,1
8,16,16,18,19,16,18,19
500 DATA 48,F3,7F,D1,7F,E7,FC,E8,3F,
18,16,16,16,18,19,16,16
510 DATA 49,E4,FF,CD,79,E1,BF,F2,52,
16,16,18,18,16,16,18,16
520 DATA 4A,FD,E5,25,A7,A4,F4,9C,90,
19,18,18,16,18,19,19,16
530 DATA 4B,18,F8,28,E8,F,89,F9,81,1
8,19,16,18,18,19,19,18
540 DATA 4C,7D,E5,27,E4,FE,73,DE,78,
18,19,16,18,19,18,16,18
550 DATA 4D,4F,FC,44,F7,3C,EF,89,F9,
16,19,16,18,16,18,16,16
560 DATA 4E,F8,8,EB,2A,2E,EA,3A,22,1
9,16,19,16,18,16,16,19
570 DATA 4F,E3,42,7E,C0,78,C8,F,8,18
,16,19,16,18,19,18,16
580 DATA 50,1F,11,E3,86,84,DD,75,47,
16,18,19,19,18,19,18,19
590 DATA 51,F9,6F,69,3B,BA,9E,FB,FF,
18,18,16,16,18,16,16,16
600 DATA 52,78,4F,EC,24,7E,C3,5A,3E,
16,18,19,18,19,19,18,18
610 DATA 53,37,36,D2,9E,97,F6,DE,DB,
18,18,18,16,16,18,16,16
620 DATA 60,7F,80,80,80,80,80,80,80,
7F,75,75,75,75,75,75,75
630 DATA 61,80,80,80,80,80,80,80,80,
75,75,75,75,75,75,75,74
640 DATA 62,FF,1,1,1,1,1,1,1,75,45,4
5,45,45,45,45,45
650 DATA 63,1,1,1,1,1,1,1,0,45,45,45
,45,45,45,45,14
660 DATA 64,FF,0,0,0,0,0,0,0,75,75,7
5,75,75,75,75,75
670 DATA 65,80,80,80,80,80,80,80,80,
75,75,75,75,75,75,75,75
680 DATA 66,1,1,1,1,1,1,1,1,45,45,45
,45,45,45,45,45
690 DATA 67,0,0,0,0,0,0,0,0,45,45,45
,45,45,45,45,14
700 DATA 68,7F,88,90,90,A0,82,81,C0,
40,45,45,45,45,45,45,45
710 DATA 69,D0,A4,C8,8A,C1,A1,80,80,
45,45,45,45,45,45,45,45
720 DATA 6A,FE,0,40,42,C2,4,0,C6,40,
45,45,45,45,45,45,45
730 DATA 6B,18,20,A4,48,8,4,30,E,45,
45,45,45,45,45,45,45
740 DATA 6C,C1,80,88,C8,A5,81,80,81,
45,45,45,45,45,45,45,45
750 DATA 6D,93,E1,80,89,91,8C,0,0,45
,45,45,45,45,45,14,40
760 DATA 6E,0,C0,8,10,10,A,80,A0,45,
45,45,45,45,45,45,45
770 DATA 6F,18,4,12,10,24,42,0,0,45,
45,45,45,45,45,14,40
780 DATA 94,2C,23,13,8C,50,26,29,D2,
12,1C,1C,1C,1C,13,1C,12
790 DATA 95,36,A,D5,65,8,33,C2,34,12
,1C,13,1C,1C,12,1C,13
800 DATA 96,C,A,35,C5,28,28,14,6E,1C
,1C,13,1C,1C,1C,1C,13
810 DATA 97,93,26,29,52,DA,A4,62,92,
1C,12,1C,1C,13,1C,1C,12
820 DATA 98,4D,92,A5,E9,5A,9,BD,57,1
C,1C,12,1C,13,1C,13,12
830 DATA 99,68,A5,12,6E,43,B6,D,39,1
C,12,1C,13,1C,13,1C,1C
840 DATA 9A,CA,9C,24,A5,52,CD,4A,32,
1C,1C,1C,13,1C,12,1C,1C
850 DATA 9B,4C,A6,19,64,92,67,1A,E2,
12,1C,12,1C,1C,13,1C,12
860 DATA100
870 DATA 1,0,1,0,1,0,9,10,9,10,B,90,
1A,30,B,30,1B,30,66,24,37,B8,F7,BE,3
7,38,F3,9E,1,0,8,10
880 DATA 0,80,0,80,0,80,0,80,0,80,0,
40,5,C8,4,C0,4,C8,19,DA,8,44,8,41,8,
C4,8,41,8,90,0,0
890 DATA 8,20,28,28,98,32,C2,86,F7,1
E,DB,36,4A,24,6A,2C,2A,28,3A,38,1B,3
0,12,10,2,0,2,0,2,0,2,0
900 DATA 0,0,10,10,0,0,0,0,C0,24,C
8,35,D8,15,D0,15,D0,1,80,0,80,0,80,0
,80,0,80,0,80,0,80
910 DATA 0,0,0,0,80,2,D2,96,FB,3E,CB
,26,5B,34,53,14,72,1C,22,8,22,8,2,0,
3,0,1,0,1,0,1,0
920 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,80,34,D8,
24,C8,24,C8,5,C0,1,80,1,80,1,80,0,80
,0,0,0,0,0,0
930 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,0
,3,80,6,C0,3,80,1,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0
940 DATA 0,0,0,0,2,80,3,80,D,60,6,C0
,3,80,1,0,2,80,3,80,1,0,1,0,1,0,0,0,
0,0,0,0
950 DATA 1,80,1,80,1,80,31,8C,31,8C,
31,8C,31,8C,31,8C,31,8C,31,8C,31,8C,
31,8C,31,8C,30,C,30,C,30,C
960 DATA 0,0,0,0,3,C0,D,F0,1E,D8,11,
58,3D,94,3A,6C,36,5C,29,BC,1A,88,1B,
78,F,B0,3,C0,0,0,0,0
970 DATA 0,0,3,C0,C,30,12,8,21,24,2E
,A4,42,6A,45,92,49,A2,56,42,25,74,24
,84,10,48,C,30,3,C0,0,0
980 DATA 0,0,0,0,A,50,1B,D8,3A,5C,6A
,56,49,92,2A,54,2A,54,19,98,1C,38,C,
30,C,30,4,20,4,20,0,0
990 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,1,80,15,A8,
36,6C,15,A8,11,88,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1000 DATA FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF
1010 DATA 3,C0,F,F0,1F,F8,3F,FC,7F,F
E,7F,FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,7F,F
E,7F,FE,3F,FC,1F,F8,F,F0,3,C0
1020 DATA 0,0,0,0,3,C0,F,F0,1F,F8,1F
,F8,3F,FC,3F,FC,3F,FC,3F,FC,1F,F8,1F
,F8,F,F0,3,C0,0,0,0,0
1030 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,3,C0,7,E0,
F,F0,F,F0,F,F0,F,F0,7,E0,3,C0,0,0,0,
0,0,0,0,0
1040 DATA"END",
1050 CALLTURBOOFF
```

シューティングギャラリー リスト②

```
10 CLEAR100,&HEC00:DEFINTA-Z
20 CALLTURBOON
30 DIMA$(15),LX(2),LY(2),L(2),AX(9),
AY(9),X1(9),Y1(9),SS(9)
40 DEFUSR=&HEC00:GOSUB1130:HI=1000
50 M=1:GOSUB1340:FORI=0TO31:PUTSPRIT
EI,(0,209):NEXTI:FORI=0TO3:PUTSPRITE
I,(0,-1),0:NEXTI:GOSUB1310:FORI=0TO9
999:NEXTI:GOSUB1150:CLS
60 LOCATE15,0:PRINT"HI-";HI:FORI=0TO
2:L(I)=0:LX(I)=0:LY(I)=0:NEXTI:FORI=
0TO9:SS(I)=0:AX(I)=0:AY(I)=0:NEXTI:X
=120:Y=107:NN=1:B=1:DA=0:R1=0:R2=0:R
3=0:R4=0:R5=0:SC=0:MZ=0
70 S=STICK(0)+STICK(1):X=X+4*(((S=6)
+(S=7)+(S=8))-((S=2)+(S=3)+(S=4))):Y
=Y+4*(((S=1)+(S=2)+(S=8))-((S=4)+(S=
5)+(S=6))):IFX>184THENX=184ELSEIFX<5
6THENX=56
80 IFY>173THENY=173ELSEIFY<43THENY=4
3
90 PUTSPRITE4,(X,Y),15+(DA>6),0:PUTS
PRITE5,(X,Y),1,1
100 R1=R1+1:IFR1=100THENR2=1
110 ONBGOSUB300,440,620,870,940
120 IFR2<2THENGOTO200
130 R4=R4-1*(R4>=0):IFR4>M+1-(M=5)*2
THENR4=-9:R5=0
140 NN=NN+(2+(M>3))*(D1>1)-(D1=0)
150 D1=0:R1=0:R2=0:B=B+1:IFB>-(3-(M>
2)-(M=5))*(MZ=0)-(MZ=1)*5THENB=1
160 IFNN>MORM=5THENNN=M+(M=5)
170 IFNN<1ORM=1THENNN=1
180 IFM=4ANDNN<2THENNN=2
190 IFMZ=1THENNN=4
200 ST=STRIG(0)+STRIG(1):IFST=-1THEN
L1=L1+1:GOSUB230ELSEGOSUB270:L1=0
210 COLOR,0,0:GOSUB1070:LOCATE1,1:PR
INT"DAMAGE";STRING$(DA,CHR$(&H9E));D
A:IFDA>9THENGOTO1020
220 LOCATE1,0:PRINT"SCORE";SC:GOSUB1
180:GOTO70
230 L=0:IFL1>15THENL1=1
240 IFL(L)=0ANDL1=1THENL(L)=1:LX(L)=
X:LY(L)=Y+4:GOTO270
250 L=L+1:IFL>2THENGOTO270
260 GOTO240
270 FORI=0TO2:IFL(I)=0THENGOTO290
280 LY(I)=LY(I)-12:IFLY(I)<-16THENL(
I)=0:PUTSPRITE27+I,(0,209),0:GOTO290
ELSEPUTSPRITE27+I,(LX(I),LY(I)),15,8
290 NEXTI:RETURN
300 R3=0:FORI=0TO3:IFSS(I)=0THENSS(I
)=1:AY(I)=-I*48
310 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1
)*86+64-(X<128)*43:X1(I)=(RND(1)*2+1
)*((X<AX(I))-(X>AX(I))):Y1(I)=2*INT(
RND(1)*2)-1
320 IFAY(I)>0THENAX(I)=AX(I)+X1(I)
330 AY(I)=AY(I)+6*(1-(NN>2))-3:IFAY(
I)<-32THENGOTO390
340 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
SS(I)=5:GOTO390
350 IFAY(I)>199THENAY(I)=-16:SS(I)=1
:GOTO390
360 IFAX(I)<48ORAX(I)>192ORSS(I)=4TH
ENPUTSPRITE7+I,(0,209):PUTSPRITE22+I
,(0,209):GOTO390
370 IFABS(AX(I)-X)<24ANDABS(AY(I)-Y)
<116ANDX1(I)<3-(NN>2)ANDX1(I)>-3+(NN
>2)THENX1(I)=X1(I)+Y1(I)
380 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,11
+9*(NN>2):PUTSPRITE22+I,(AX(I),AY(I)
),1,12+9*(NN>2)
390 R3=R3+AY(I):J=I+5:IFAY(I)>NN*10+
30ANDSS(J)=0ANDSS(I)<4AND(NN=2ORNN>3
)THENSS(J)=5:AX(J)=AX(I):AY(J)=AY(I)
:XY=RND(1)*NN+NN/2:YX=RND(1)*NN+NN/2
:X1(J)=XY*((AX(I)>X)-(AX(I)<X)):Y1(J
)=2*YX*((AY(I)>Y)-(AY(I)<Y))
400 AX(J)=AX(J)+X1(J):AY(J)=AY(J)+Y1
(J):IFAX(J)<44ORAX(J)>196ORAY(J)>199
ORAY(J)<0THENX1(J)=0:Y1(J)=0:SS(J)=0
:PUTSPRITE12+I,(0,209):GOTO420
410 PUTSPRITE12+I,(AX(J),AY(J)),(SS(
J)-4)*14+1,6
420 NEXTI:IFR3=800THENFORI=0TO3:SS(I
)=0:NEXTI:R2=2
430 RETURN
440 R3=0:FORI=0TO3:IFSS(I)=0THENSS(I
)=1:AY(I)=-I*48:FORJ=5TO9:SS(J)=0:NE
XTJ
450 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1
)*144+48:Y1(I)=NN*2:X1(I)=(X<AX(I))-
(X>AX(I))
460 AX(I)=AX(I)+X1(I):AY(I)=AY(I)+Y1
(I):IFABS(Y-AY(I)-32)<48ANDSS(I)=2TH
ENSS(I)=3:X1(I)=-X1(I)*2
470 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
GOTO 520
480 IFAY(I)>199THENSS(I)=1:AY(I)=-16
:GOTO520
490 IFAY(I)<-32THENGOTO520
500 IFAX(I)<48ORAX(I)>192ORSS(I)=4TH
ENPUTSPRITE7+I,(0,209):PUTSPRITE22+I
,(0,209):GOTO520
510 PUTSPRITE7+I,(AX(I),AY(I)),15,4:
PUTSPRITE22+I,(AX(I),AY(I)),1,5
520 J=I+5:IFSS(I)=4ANDSS(J)=0THENSS(
J)=4
530 IFSS(J)=0THENSS(J)=1:AX(J)=AX(I)
:AY(J)=AY(I):Y1(J)=4+NN*2:X1(J)=0
540 AY(J)=AY(J)+Y1(J):IFAX(J)<46ORAX
(J)>194THENGOTO570
550 IFNN=2THENAX(J)=AX(J)+X1(I)*2
560 IFNN>2THENAX(J)=AX(J)+X1(J):X1(J
)=X1(J)+(X<AX(J))-(X>AX(J))
570 IFAY(J)>199THENSS(J)=0:PUTSPRITE
7+J,(0,209):GOTO600
580 IFSS(J)=4ANDNN>2THENY1(J)=64-(NN
=4)*200:PUTSPRITE7+J,(0,209):GOTO600
590 IFSS(J)=4ORAX(J)<46ORAX(J)>194OR
AY(J)<-32THENPUTSPRITE7+J,(0,209):GO
TO600ELSEPUTSPRITE7+J,(AX(J),AY(J)),
15,7
600 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=800THENFO
RI=0TO3:SS(I)=0:NEXTI:R2=2
610 RETURN
620 R3=0:FORI=0TO4:IFSS(I)=0THENSS(I
)=1:AY(I)=-I*48
630 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1
)*48+48+I*24:Y1(I)=NN+6:X1(I)=(NN-2)
*(RND(1)*3+1)
640 IFNN<3ORY-AY(I)>50THENGOTO660
650 AX(I)=AX(I)+X1(I)*(X<AX(I))-(X>A
X(I))
660 AY(I)=AY(I)+Y1(I):IFAY(I)<-32THE
NGOTO710
670 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
PUTSPRITEI+7,(0,209):GOTO710
680 IFAY(I)>199THENSS(I)=1:AY(I)=-16
:GOTO710
690 IFSS(I)=4THENPUTSPRITEI+7,(0,209
):GOTO710
700 PUTSPRITEI+7,(AX(I),AY(I)),15,7
710 R3=R3+AY(I):NEXTI
720 IFNN=1ANDR3=1000THENR2=2:FORI=0T
O4:SS(I)=0:NEXTI
730 IFNN=1THENRETURN
740 FORI=5TO9:IFSS(I)=0THENSS(I)=1:A
Y(I)=-I*48-16
750 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1
)*48-72+I*24:Y1(I)=2*NN+6:X1(I)=0
760 IFNN<3THENGOTO800
770 IFAX(I)<46ORAX(I)>194THENGOTO790
780 X1(I)=X1(I)-((X<AX(I))-(X>AX(I))
)*(X1(I)<NN*6-10)
790 AX(I)=AX(I)+X1(I)
800 AY(I)=AY(I)+Y1(I):IFAY(I)<-32THE
NGOTO850
810 IFAY(I)>199ANDR2=1THENAY(I)=200:
PUTSPRITEI+7,(0,209):GOTO850
820 IFAY(I)>199THENSS(I)=1:AY(I)=-16
:GOTO850
830 IFSS(I)=4ORAX(I)<46ORAX(I)>194TH
ENPUTSPRITEI+7,(0,209):GOTO850
840 PUTSPRITEI+7,(AX(I),AY(I)),15,7
850 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=2000THENR
2=2:FORI=0TO9:SS(I)=0:NEXTI
860 RETURN
870 R3=0:FORI=0TO4:IFSS(I)=0THENSS(I
)=1:AY(I)=-I*48
880 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1
)*144+48:X1(I)=0:Y1(I)=8
890 AX(I)=AX(I)+X1(I):AY(I)=AY(I)+Y1
(I):X1(I)=-(X1(I)+(X<AX(I))-(X>AX(I)
))*(X1(I)<5+2*NN):Y1(I)=-(Y1(I)+(Y<A
Y(I))-(Y>AY(I)))*(Y1(I)<5+2*NN):IFSS
(I)=4ORR2=1THENY1(I)=9+NN:IFAY(I)>19
9THENSS(I)=1:AY(I)=-16:IFR2=1THENAY(
I)=200:SS(I)=4
900 IFSS(I)=4ORAX(I)<48ORAX(I)>192OR
AY(I)<-32ORAY(I)>199THENPUTSPRITEI+7
,(0,209):PUTSPRITEI+22,(0,209):GOTO9
20
910 PUTSPRITEI+7,(AX(I),AY(I)),15,9:
PUTSPRITEI+22,(AX(I),AY(I)),1,10
920 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=1000THENR
2=2:FORI=0TO3:SS(I)=0:NEXTI
930 RETURN
940 R3=0:FORI=0TO4:IFSS(I)=0THENAY(I
)=-I*20:SS(I)=1
950 IFSS(I)=1THENSS(I)=2:AX(I)=RND(1
)*144+48:Y1(I)=RND(1)*3+3:X1(I)=0
960 AX(I)=AX(I)+(X<AX(I))-(X>AX(I)):
AY(I)=AY(I)+Y1(I):IFAY(I)>200THENAY(
I)=-16:SS(I)=1:IFR2=1THENSS(I)=4:AY(
I)=200
970 IFSS(I)=4THENX1(I)=X1(I)+1:Y1(I)
=Y1(I)+1:SS(I)=2-(X1(I)>4)*2
980 IFX1(I)>4ORAY(I)<0THENPUTSPRITEI
+7,(0,209):PUTSPRITEI+22,(0,209):GOT
O1000
990 PUTSPRITEI+7,(AX(I),AY(I)),15,9:
PUTSPRITEI+22,(AX(I),AY(I)),1,10
1000 R3=R3+AY(I):NEXTI:IFR3=1000THEN
FORI=0TO4:SS(I)=0:NEXTI:R2=2
1010 RETURN
1020 FORE1=27TO31:PUTSPRITEE1,(0,209
):NEXTE1:PUTSPRITE4,(X,Y),10,0:PUTSP
RITE5,(X,Y),9,1:FORE1=0TO9999:NEXTE1
:PUTSPRITE5,(0,209):FORE1=14TO16:PUT
SPRITE4,(X,Y),10,E1:FORE2=0TO1000:NE
XTE2
1030 ONBGOSUB300,440,620,870,940
1040 GOSUB1180:NEXTE1:COLOR,0,0:X=12
0:Y=-32:PUTSPRITE4,(0,209):LOCATE7,1
:PRINT"   GAME OVER   "
1050 FORE1=0TO49:K$=INKEY$:R2=1:ONBG
OSUB300,440,620,870,940:GOSUB1180:FO
RE2=0TO1200:NEXTE2:NEXTE1:FORI=0TO99
99:NEXTI:IFSC>HITHENHI=SC:LOCATE15,0
:PRINT"HI-";HI
1060 GOTO50
1070 FORI=0TO9:IFSS(I)=4THENGOTO 112
0
1080 IFABS(AX(I)-X)<10 AND ABS(AY(I)
-Y-2)<10 THENCOLOR,6,6:SS(I)=4:DA=DA
+1:D1=D1+1:GOTO 1120
1090 IFSS(I)=5THENGOTO 1120
1100 FORJ=0TO2:IFABS(AX(I)-LX(J))<14
 AND ABS(AY(I)-LY(J))<14 AND LY(J)>8
  THENSS(I)=4:PUTSPRITE27+J,(0,209):
L(J)=0:LX(J)=-99:PUTSPRITE7+I,(AX(I)
,AY(I)),6,13:SC=SC+NN:SR=SR+NN*2
1110 NEXTJ
1120 NEXTI:RETURN
1130 RESTORE1140:FORI=&HEC00 TO &HEC
18:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
I:RETURN
1140 DATA21,40,18,11,00,ED,01,A0,02,
CD,59,00,21,00,ED,11,60,18,01,A0,02,
CD,5C,00,C9
1150 IFM=1ORM=2THENRESTORE1350ELSERE
STORE1370
1160 IFM=5THENRESTORE1380
1170 FORI=0TO15:READA$:A$(I)=A$:NEXT
I:M1=0:MA=0:MB=0:RETURN
1180 A=USR(0):IFR4=-9THENGOTO1290ELS
EONMGOTO1190,1190,1220,1220,1260
1190 IFMA=0THENMP=6*M-3:MA=1
1200 LOCATE4,2:PRINTA$(MP):MP=MP-1:I
FMP<6*M-6THENM1=M1-(M=1):MA=0:IFM1=7
THENM1=0:MP=5:MA=1
```

```
1210 RETURN
1220 IFMA=0THENMP=8:MA=1:M2=0
1230 LOCATE4,2:PRINTA$(MP):MP=MP-1:I
FM=3ANDMP<6THENMP=8
1240 IFMP+M2<6THENM1=M1+1:MP=8-M2:IF
M1>99THENM1=0:M2=M2+3:IFM2>6THENM2=6
1250 RETURN
1260 IFMA=0THENMA=1:MP=15
1270 LOCATE4,2:PRINTA$(MP):MP=MP-1:I
FMP<4+4*(M1=30)THENMA=0:M1=M1+1:IFM1
>30THENM1=30:MP=3:MA=1
1280 RETURN
1290 SC=SC+10-DA:R5=R5+1:LOCATE4,2:P
RINTSTRING$(20," "):IFR5>29THENR4=0:
R5=-1:M=M+1:IFM>5THENM=2:MZ=1
1300 IFR5=-1THENSC=SC+SR:SR=0:GOTO11
50ELSERETURN
1310 LOCATE1,0:PRINT"SCORE";SC:LOCAT
E15,0:PRINT"HI-";HI:LOCATE9,15:PRINT
"HIT ANY KEY":LOCATE7,5:PRINT"SHOOTI
NG GALLERY"
1320 K$=INKEY$:IFK$="E"THENEND
1330 IFK$<>""ORSTRIG(1)=-1THENGOTO13
40ELSEGOTO1320
1340 FORI=1TO23:LOCATE0,I:PRINTSTRIN
G$(29," ");:NEXTI:RETURN
1350 DATA"やよりれやよりれやよりれやよりれやよりれ","ゆらる
ろゆらるろゆらるろゆらるろゆらるろ","りれやよりれやよりれやよりれやよ
りれやよ","るろゆらるろゆらるろゆらるろゆらるろゆら","ーイーイーイ
ーイーイーイーイーイーイ","アウアウアウアウアウアウアウアウアウア
ウ"
1360 DATA"やよりれ 「りれやよりれやよィエやよりれ","ゆらる
ろ。」るろゆらるろゆらゥォゆらるろ","りれやよ、ヲやよりれやよりれャョ
りれやよ","るろゆら・ァゆらるろゆらるろュッるろゆら"
1370 DATA"ネハネハネハネハネハネハネハネハネハネハ","ノホフ
ヒノホノホフヒフホノヒフホノホノヒ","ヘマヘマヘマヘマヘマヘマヘマヘマ
ヘマヘマ"," う う う う う う う う う う","っいっいっい
っいっいっいっいっいっいっい","ょあょあょあょあょあょあょあょあょあょ
あ"," う う ネハネハネハネハネハう う う","っいっいっフホノヒ
フホノヒフホいっいっい","ょあょあょヘマヘマヘマヘマヘマあょあょあ"
1380 DATA"タトトツタトトツタトトツタトトツタトトツ","ナタツ
ニナタツニナタツニナタツニナタツニ","ナチテニナチテニナチテニナチテニ
ナチテニ","チヌヌテチヌヌテチヌヌテチヌヌテチヌヌテ","トツタトトツ
お く そ く さタトトツタ","ツニナタツニき こ そ こ すナタツニ
ナ","テニナチテニか け そ け しナチテニナ","チテチヌヌテお く
 そ く さチヌヌテチ"
1390 DATA"タトトツ かき こ そ こ すし タトト","ナタツ
ニ おか け そ け しさ ナタツ","ナチテニ きお く そ く さす
 ナチテ","チヌヌテ かき こ そ こ すし チヌヌ","タトトツ お
か け そ け しさ タトト","ナタツニ きお く そ く さす ナタ
ツ","ナチテニ かき こ そ こ すし ナチテ","チヌヌテ おか け
 そ け しさ チヌヌ"
1400 CALLTURBOOFF
```

戦闘機

```
10 DEFINT A-Z:DEFSNG V:DIM LX(4),LY(
4),SX(3),SY(3),SZ(3),VS(3),VT(3),LZ(
3),BX(3),BY(3),BZ(3),ZZ(3),L1(3),L2(
3),L3(3),L4(3):SCREEN 1:KEY OFF:COLO
R 15,1,1
20 '#N-
30 '#C-
40 CLS:INPUT"レベル を にゅうりょく してください (
1-3)";LV:IF LV<1 OR LV>3 THEN 40
50 SCREEN 5,3:LINE(0,0)-(255,211),1,
BF:LINE(9,0)-(245,1),4,B:GOSUB 950
60 FOR I=0 TO 4:LY(I)=211:NEXT I:FOR
 I=0 TO 3:SZ(I)=0:BZ(I)=0:NEXT I:MS=
0:S=0:G1=0:G2=0:T1=0:T2=5:X=112:Y=55
:LE=0:LO=0:LZ=0:VN=236:TK=0:C1=0:C2=
0:C3=0
70 '========== メイン
80 S=STICK(1):LO=LO XOR 1:IF LO=1 TH
EN GOSUB 830
90 X1=-(S=2)-(S=3)-(S=4)+(S=6)+(S=7
)+(S=8)):X=X+X1*4
100 Y1=-(S=4)-(S=5)-(S=6)+(S=8)+(S=
1)+(S=2)):Y=Y+Y1*4
110 IF X<80 THEN X=80 ELSE IF X>144
THEN X=144
120 IF Y<35 THEN Y=35 ELSE IF Y>75 T
HEN Y=75
130 PUTSPRITE0,(X,Y),8,2
140 GOSUB 370:GOSUB 310:GOSUB 570:GO
SUB 640
150 IF STRIG(3) THEN SH=1:VN=VN-.2:L
INE(245,0)-(9+VN,1),1,B:ELSE SH=0
160 IF C=1 THEN COLOR=(1,0,0,0):C=0
170 IF VN<1 THEN 230
180 LE=TK¥(LV*4+4):IF LE=4 THEN 240
190 FOR I=0 TO 400*(3-LE)
200 IF INKEY$="Q" THEN END
210 GOTO 80
220 '----------- オワリ
230 SOUND 7,255:FOR I=0 TO 7:COLOR=(
1,I,0,0):FOR J=0 TO 1000:NEXT J:NEXT
 I:SCREEN1:COLOR=NEW:COLOR 15,1,1:PR
INT"しょうめつ しました":GOTO 280
240 SOUND 7,255:FOR I=0 TO 7:COLOR=(
1,I,I,I):FOR J=0 TO 1000:NEXT J:NEXT
 I:SCREEN1:COLOR=NEW:COLOR 15,1,1
250 PRINT"あなた の せいせきです ( LEVEL";LV;
")":PRINT
260 C1=INT(VN):C2=INT(1000/(C2-(C2=0
))):C3=INT(2000/C3)
270 PRINT INT(C1+C2+C3)
280 PRINT:PRINT"スペースキー を おしてください"
290 IF STRIG(0)=0 THEN 290 ELSE 40
300 '----------- ジキ ノ ビーム
310 IF STRIG(1) AND MS=0 THEN C3=C3+
1:MX=X+16:MY=Y+16:VX=(MX-256)/7:VY=(
MY-212)/7:MS=8
320 IF MS=0 THEN PUTSPRITE1,(0,212):
PUTSPRITE2,(0,212):RETURN
330 MS=MS-1:PUTSPRITE1,(256+VX*(7-MS
),212+VY*(7-MS)),12+(MS>2)*10,1+(MS>
2):PUTSPRITE2,(MX-16,MY-16),9,2:IF M
S=0 THEN GOSUB 500
340 SOUND 7,&B00110000:SOUND 3,2:SOU
ND 2,MS*10:SOUND 9,(10+MS¥2)*-(MS>0)
350 RETURN
360 '----------- テキ ノ ソウサ
370 FOR I=0 TO LE
380 IF SZ(I)>0 THEN 400
390 A=INT(RND(1)*2):SX(I)=A*204+10:S
Y(I)=INT(RND(1)*160)+10:SZ(I)=100:VS
(I)=-(A*10-5):VT(I)=0:LZ(I)=INT(RND(
1)*2)
400 NEXT I
410 LZ=LZ+1:IF LZ=6 THEN LZ=0:FOR I=
0 TO LE:LZ(I)=LZ(I) XOR 1:NEXT I
420 FOR I=0 TO LE
430 IF SZ(I)=0 THEN PUTSPRITEI+3,(0,
212):GOTO 480
440 VS(I)=VS(I)+((SGN(X-SX(I))=-1)*.
2+.1):IF VS(I)>3 THEN VS(I)=3 ELSE I
F VS(I)<-3 THEN VS(I)=-3
450 VT(I)=VT(I)+((SGN(Y-SY(I))=-1)*.
2+.1):IF VT(I)>3 THEN VT(I)=3 ELSE I
F VT(I)<-3 THEN VT(I)=-3
460 SX(I)=SX(I)+VS(I)-X1*2:SY(I)=SY(
I)+VT(I)-Y1*2
470 SZ(I)=SZ(I)-1:Z=SZ(I)¥20:PUTSPRI
TEI+3,(SX(I),SY(I)),5-(ZZ(I)<>0)*8,(
3-(Z-(Z=0)-1))*2+3+LZ(I):IF SZ(I)=0
THEN C2=C2+1
480 NEXT I
490 RETURN
500 '----------- アタリ ハンテイ
510 FOR I=0 TO LE
520 IF SZ(I)=0 THEN 540
530 Z=SZ(I)¥20:Z=Z-(Z=0):IF ABS(SX(I
)-MX+16)<Z*4 AND ABS(SY(I)-MY+16)<Z*
4 THEN BX(I)=SX(I):BY(I)=SY(I):BZ(I)
=10:SZ(I)=0:TK=TK+1
540 NEXT I
550 RETURN
560 '----------- バクハツ ショリ
570 FOR I=0 TO LE
580 IF BZ(I)=0 THEN PUTSPRITEI+7,(0,
212):GOTO 610
590 BZ(I)=BZ(I)-1:Z=BZ(I)¥4:PUTSPRIT
EI+7,(BX(I),BY(I)),10,11+Z
600 SOUND 7,&B00110000:SOUND 1,7-Z:S
OUND 6,25-Z*2:SOUND 8,16:SOUND 12,50
:SOUND 13,0
610 NEXT I
620 RETURN
630 '----------- テキ ノ ビーム
640 FOR I=0 TO LE
650 IF ZZ(I)<>0 OR SZ(I)=0 OR INT(RN
D(1)*(40+(4-LV)*20))<>0 THEN 660 ELS
E ZZ(I)=20
660 NEXT I
670 FOR I=0 TO LE
680 IF ZZ(I)>4 AND SZ(I)=0 THEN ZZ(I
)=0:GOTO 740
690 IF ZZ(I)=0 OR SZ(I)=0 THEN GOTO
740
700 ZZ(I)=ZZ(I)-1
710 IF ZZ(I)=4 THEN BB=INT(RND(1)*5)
-2:L1(I)=SX(I)+16:L2(I)=SY(I)+16:L=L
2(I):L2(I)=-(L>1)*L-(L<2)*2:L3(I)=-(
BB=0)*(INT(RND(1)*195)+30)-(0<BB)*25
5:L4(I)=INT(RND(1)*151)+30:GOSUB 770
 ELSE 730
720 LINE(L1(I),L2(I))-(L3(I),L4(I)),
15,,XOR
730 SOUND 7,&B00110000:SOUND 5,0:SOU
ND 4,100:SOUND 10,13*-(ZZ(I)<5 AND Z
Z(I)>1)
740 NEXT I
750 FOR I=0 TO LE:IF ZZ(I)=1 THEN LI
NE(L1(I),L2(I))-(L3(I),L4(I)),1:NEXT
 I ELSE NEXT I
760 RETURN
770 '                 ダメージ
780 IF BB<>0 OR SH=1 THEN RETURN
790 COLOR=(1,3,1,1):C=1:SOUND 7,&B00
110000:SOUND 1,3:SOUND 6,5:SOUND 8,1
6:SOUND 12,80:SOUND 13,0
800 VN=VN-30:LINE(245,0)-(9+VN,1),1,
B
810 RETURN
820 '----------- ジメン ヲ エガク
830 FOR I=0 TO 4
840 LINE(0,LX(I))-(255,LY(I)),1
850 A=I*I*2*(18-T2)*.1:B=A+A/8*T1+T2
*5:LX(I)=75+G*4+B:LY(I)=75-G*4+B
860 LINE(0,LX(I))-(255,LY(I)),7
870 NEXT I
880 IF S=0 OR S=1 OR S=5 THEN G=G+(S
GN(G)=1)-(SGN(G)=-1)
890 IF S=0 OR S=3 OR S=7 THEN T2=T2-
(SGN(5-T2)=1)+(SGN(5-T2)=-1)
900 G=G+((S>5 AND S<9) AND G>-10)-((
S>1 AND S<5) AND G<10)
910 T2=T2+((S>3 AND S<7) AND T2>-1)-
((S=8 OR S=1 OR S=2) AND T2<10)
920 T1=T1+1:IF T1=9 THEN T1=0
930 RETURN
940 '----------- スプライト パターン ノ テイギ
950 RESTORE980:FORI=0TO13:B$="":FORJ
=0TO31:READ A$:C$=CHR$(VAL("&H"+A$))
:B$=B$+C$:NEXTJ
960 SPRITE$(I)=B$:NEXTI
970 RETURN
980 DATA 00,00,00,02,07,0F,1F,0F,07,
03,03,01,00,00,00,00
990 DATA 00,00,00,00,00,80,E0,F0,F8,
FE,FF,FE,FC,78,70,20
1000 DATA C0,E0,78,3C,3E,1F,0F,07,03
,03,01,00,00,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,C0,E0,C0
,80,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,03,00
,00,00,00,00,00,00,00
1030 DATA 00,00,00,00,00,00,80,E0,80
,00,00,00,00,00,00,00
1040 DATA 03,01,01,03,04,08,90,F1,F1
,90,08,04,03,01,01,03
1050 DATA C0,80,80,C0,20,10,09,8F,BF
,09,10,20,C0,80,80,C0
1060 DATA 00,08,10,3B,5C,08,10,11,11
,10,08,5C,3B,10,08,00
1070 DATA 00,10,08,DC,3A,10,08,88,88
,08,10,3A,DC,08,10,00
1080 DATA 00,00,03,01,01,02,24,39,39
,24,02,01,01,03,00,00
1090 DATA 00,00,C0,80,80,40,24,9C,9C
,24,40,80,80,C0,00,00
```

レーザー

```
100 ' 'LASER' Programed By M.Akimoto
110 COLOR 15,0,0:SCREEN 5,0:DEFINT C-Z:DIM A(23):A=RND(-TIME/3):SOUND 7,156:OPEN "GRP:" AS #1:H=99
120 FOR I=0 TO 7:READ A$:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(0)=B$:FOR I=0 TO 15:READ A,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
130 FOR I=0 TO 23:READ A(I):NEXT
140 SET PAGE 0,1:CLS:CIRCLE (8,8),8,2:PAINT (8,8),2:FOR I=0 TO 3:CIRCLE (24*I+32,8),I+I+2,4:PAINT (24*I+32,8),4:IF I THEN CIRCLE (24*I+32,8),I+I,0:PAINT (24*I+32,8),0
150 NEXT:COLOR 13:FOR I=0 TO 8:READ A$:PRESET (128-LEN(A$)*4,24+I*8):PRINT#1,A$:NEXT:COLOR 15:SET PAGE ,0
160 GOSUB 670:R=0:U=0
170 ' ガメン サクセイ
180 CLS:COLOR=(1,RND(1)*3+1,RND(1)*3+1,RND(1)*3+1):COLOR=(9,RND(1)*3+3,RND(1)*3+3,RND(1)*3+3):LINE (7,7)-(248,204),15,B:PAINT (0,0),9,15
190 A=INT(RND(1)*4)*2:B=INT(RND(1)*4)*2:C=8+A+A+INT(RND(1)*2)*2:D=8+B+B+INT(RND(1)*2)*2:IF A(A)-A(B)=0 AND A(C)+A(D)=0 OR A(A+1)-A(B+1)=0 AND A(C+1)+A(D+1)=0 THEN 190
200 FOR I=0 TO 16:LINE (A(A)+A(C)*I/16,A(A+1)+A(C+1)*I/16)-(A(B)+A(D)*I/16,A(B+1)+A(D+1)*I/16),1:NEXT
210 P=R MOD 3+3:T=P+P:FOR I=1 TO T:X(I)=RND(1)*223+16:Y(I)=RND(1)*179+16:Z(I)=1:COPY (0,0)-(16,16),1 TO (X(I)-8,Y(I)-8),0,XOR:NEXT
220 COLOR ,9:PRESET (128,205):PRINT#1,"STAGE";R+1;" PAR";P:COLOR ,0
230 PLAY "T240M4096S0L8O4G#O5D#D#O4G#O5D#D#O4F#O5C#C#O4F#O5C#C#","T240S0L8O4EBBEBBDAADAA":PLAY "O4EBBEBBBGEGECGGR8AAR8BBR4.","CGGCGGGECECO3AO4EER8F#F#R8G#G#"
240 ' スタート イチ シテイ
250 X=127:Y=105:X1=0:Y1=0:N=-1
260 GOSUB 550:PSET (X,Y),8:X0=X:Y0=Y:GOSUB 660
270 ' セン ヲ ヒク
280 GOSUB 550:PUT SPRITE 0,(0,224),0,0:IF X=X0 AND Y=Y0 THEN 280
290 LINE (X0,Y0)-(X,Y),8:GOSUB 660
300 ' アタリ ハンテイ
310 C=Y-Y0:D=X-X0:A=X*Y0-Y*X0
320 FOR I=1 TO P+P:IF Z(I)=0 THEN 410
330 IF (X(I)-X)^2+(Y(I)-Y)^2<=64 THEN 370
340 IF (X(I)-X0)^2+(Y(I)-Y0)^2<=64 THEN 370
350 B=D*D*X(I)+C*D*Y(I)-C*A:IF (B-X*(C*C+D*D))*(B-X0*(C*C+D*D))>0 OR (C*X(I)-D*Y(I)+A)^2>64*(C*C+D*D) THEN 410
360 IF D=0 AND (Y(I)-Y)*(Y(I)-Y0)>0 THEN 410
370 FOR J=0 TO 3:COPY (24*J+24,0)-(24*J+40,16),1 TO (X(I)-8,Y(I)-8),0,XOR:SOUND 10,15-J-J:FOR K=0 TO 7:SOUND 6,K*4:NEXT:NEXT
380 COPY (0,0)-(16,16),1 TO (X(I)-8,Y(I)-8),0,XOR
390 FOR J=0 TO 3:COPY (96-24*J,0)-(112-24*J,16),1 TO (X(I)-8,Y(I)-8),0,XOR:SOUND 10,7-J-J:FOR K=0 TO 7:SOUND 6,K*4:NEXT:NEXT:SOUND 10,0
400 Z(I)=0:T=T-1
410 NEXT:IF T THEN X0=X:Y0=Y:GOTO 280
420 ' ラウンド クリア
430 IF N=1 THEN COPY (80,40)-(175,47),1 TO (80,80),0:GOTO 450
440 IF N-P<3 THEN COPY (80,(N-P)*8+72)-(175,(N-P)*8+79),1 TO (80,80),0
450 U=U+N-P:PRESET (128,128):PRINT#1,"SCORE";N:PRESET (128,144):PRINT#1,USING "TOTAL+##";U:PRESET (72,160):PRINT#1,"HIT SPACE KEY!
460 PLAY"S0O5CCCM32768D1","O4S0G#G#G#A#1
470 IF STRIG(0)=0 THEN 470
480 R=R+1:IF R<9 THEN N=0:GOTO 180
490 ' ゲームセット
500 IF U<H THEN H=U
510 CLS:PRESET (96,72):PRINT#1,"GAME SET":PRESET (128,96):PRINT#1,USING "TOTAL+##";U:PRESET (80,112):PRINT#1,USING "TODAY'S TOP+##";H
520 PLAY"S0L4D.C.O4A#.G#.F#1","S0L4A#.G#.F#.E.D1
530 IF STRIG(0) THEN 160 ELSE 530
540 ' カーソル ウゴキ
550 I=5:A=32+(N<0)*8:COPY (0,A)-(255,A+6),1 TO (0,0),0,TPSET:C=7
560 S=STICK(0):IF S>1 AND S<5 OR S>5 THEN X1=X1-(S>1)*(S<5)*(X1<4)-(S>5)*(X1>-4) ELSE X1=X1-SGN(X1)
570 IF S<>0 AND S<>3 AND S<>7 THEN Y1=Y1-(S>3)*(S<7)*(Y1<4)-((S=1)+(S=2)+(S=8))*(Y1>-4) ELSE Y1=Y1-SGN(Y1)
580 X=X+X1:IF X<8 THEN X1=0:X=8
590 IF X>247 THEN X1=0:X=247
600 Y=Y+Y1:IF Y<8 THEN Y1=0:Y=8
610 IF Y>203 THEN Y1=0:Y=203
620 PUT SPRITE 0,(X,Y-1),15,0:IF STRIG(Z) THEN LINE (0,0)-(255,6),9,BF:X1=0:Y1=0:COLOR=(13,7,7,7):RETURN
630 I=I-1:IF I THEN 560
640 C=9-C:COLOR=(13,C,C,C):I=5:GOTO 560
650 ' SPACE ヲ オシタ オト
660 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 8,15:SOUND 9,15:FOR I=0 TO 31:SOUND 0,255-I*8:SOUND 2,254-I*8:NEXT:SOUND 8,0:SOUND 9,0:N=N+1:RETURN
670 ' デモンストレーション
680 CLS:RESTORE 810:X0=58:Y0=34:C=7
690 FOR I=0 TO 19:READ X,Y:LINE (128,200)-(X,Y),11:LINE -(X0,Y0),11:X0=X:Y0=Y:COLOR=(11,0,C,7):C=7-C:LINE (128,200)-(X,Y),0:NEXT
700 PRESET (72,160):PRINT#1,"HIT SPACE KEY!"
710 IF STRIG(0) THEN RETURN ELSE COLOR=(11,0,C,7):C=7-C:GOTO 710
720 DATA 00,70,60,50,08,04,02,00
730 DATA 0,0,0,0,0,7,7,0,0,7,0,0
740 DATA 7,7,0,7,7,0,7,7,0,7,7,0
750 DATA 4,7,7,7,7,7,4,7,7,0,0,0
760 DATA 4,7,7,7,7,7,4,7,7,7,7,7
770 DATA 8,8,247,8,8,203,247,203
780 DATA 239,0,0,195,-239,0,0,195
790 DATA 239,0,0,-195,-239,0,0,-195
800 DATA PUT THE STARTING POINT.,PUT THE NEXT POINT.,LINE IN ONE!,ALBATROSS,EAGLE,BIRDIE,PAR,BOGEY,DOUBLE BOGEY
810 DATA 95,23,85,16,51,75,32,57
820 DATA 85,79,118,51,96,56,98,79
830 DATA 117,53,117,79,148,49,143,79
840 DATA 129,69,182,58,163,50,162,79
850 DATA 201,50,208,55,203,79,223,64
```

```
1100 DATA 00,00,04,08,1D,2E,04,09,09,04,2E,1D,08,04,00,00
1110 DATA 00,00,20,10,B8,74,20,90,90,20,74,B8,10,20,00,00
1120 DATA 00,00,00,00,01,00,01,0A,0E,0A,01,00,01,00,00,00
1130 DATA 00,00,00,00,C0,80,C0,28,B8,28,C0,80,C0,00,00,00
1140 DATA 00,00,00,00,02,04,0B,02,02,02,0B,04,02,00,00,00
1150 DATA 00,00,00,00,20,10,E8,20,A0,20,E8,10,20,00,00,00
1160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,01,01,00,00,00,00,00,00,00
1170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,80,80,00,00,00,00,00,00,00
1180 DATA 00,00,00,00,00,00,01,03,03,01,00,00,00,00,00,00
1190 DATA 00,00,00,00,00,00,80,C0,C0,80,00,00,00,00,00,00
1200 DATA 00,00,00,00,00,04,00,03,06,01,04,02,00,00,00,00
1210 DATA 00,00,00,00,00,80,40,00,D0,80,20,40,00,00,00,00
1220 DATA 00,00,20,84,3A,5E,06,1B,06,01,04,1E,18,00,00,00
1230 DATA 00,00,00,9C,3C,EC,F0,B8,D0,C0,20,70,30,88,00,00
1240 DATA 00,80,E2,70,5C,37,0D,07,2F,1E,07,1A,34,38,42,00
1250 DATA 00,02,8C,14,28,20,F8,D0,34,E0,D8,A4,78,8C,26,01
```

DOBINGO

```
10 GOSUB 800
20 SETPAGE 2,2:COLOR 15,4
30 PSET(70,150):PRINT#1,"せんたくしてください(1-6)"
40 A=VAL(INKEY$):IF A<1 OR A>6 GOTO 40
50 PSET(70,150):PRINT#1,"        おまちください        "
60 SETPAGE 2,0:CLS
70 IF A>3 THEN MD=1:A=A-3 ELSE MD=0
80 S=A+2
90 SP=90-S*10:EP=SP+S*28:SC=SP+14:EC=SC+(S-1)*28
100 'gamen sakusei
110 UX=SP:UY=SP:LX=SP:LY=SP
120 COPY (95,40)-(160,64),2 TO (182,23),0
130 COLOR 1,15:PSET(210,190):PRINT#1," ESC"
140 FOR X=SC TO EC STEP28
150 FOR Y=SC TO EC STEP28
160 CIRCLE(X,Y),12,1
170 NEXT Y,X
180 FOR A=0 TO S-1
190 FOR B=0 TO S-1:C(A,B)=(A*2+7)*10+B*MD
200 NEXT B,A
210 FOR A=0 TO 20
220 B=RND(1)*S:D=RND(1)*S
230 SWAP C(B,D),C(D,B)
240 NEXT
250 FOR A=0 TO S-1:FOR B=0 TO S-1
260 PAINT(SC+A*28,SC+B*28),C(A,B)/10,1
270 NEXT B,A
280 IF MD=0 GOTO 340
290 FOR X=0 TO S-1
300 FOR Y=0 TO S-1
310 COLOR 1,C(X,Y)/10
320 PSET(SC+X*28-2,SC+Y*28-3):PRINT#1,USING"#";1+C(X,Y)-INT(C(X,Y)/10)*10
330 NEXT Y,X
340 COPY(40,40)-(180,180),0 TO(40,40),1
350 SETPAGE 0,0
360 PUT SPRITE 0,(UX+10,UY-10),15,0
370 PUT SPRITE 1,(LX-10,LY+10),15,1
380 FOR A=0 TO 200:NEXT
390 'key
400 IF INKEY$=CHR$(27) GOTO 20
410 T=STICK(0):IF T=0 GOTO 400
420 IF STRIG(0) GOTO 480
430 IF (T=3)*(UX<EP-28) THEN UX=UX+28:GOTO 360
440 IF (T=7)*(UX>SP) THEN UX=UX-28:GOTO 360
450 IF (T=5)*(LY<EP-28) THEN LY=LY+28:GOTO 360
460 IF (T=1)*(LY>SP) THEN LY=LY-28:GOTO 360
470 GOTO 390
```

```
480 'shift
490 P=0:Q=0
500 ON (T+1)/2 GOTO 510,520,530,540
510 MX=UX:MY=SP:NX=MX+28:NY=EP:E0=MX
:E1=MY-28:D0=MX:D1=NY-28:Q=-2:GOTO 5
50
520 MX=SP:MY=LY:NX=EP:NY=MY+28:E0=NX
:E1=MY:D0=MX:D1=MY:P=2:GOTO 550
530 MX=UX:MY=SP:NX=MX+28:NY=EP:E0=MX
:E1=NY:D0=MX:D1=MY:Q=2:GOTO 550
540 MX=SP:MY=LY:NX=EP:NY=MY+28:E0=MX
-28:E1=MY:D0=NX-28:D1=NY-28:P=-2:GOT
O 550
550 FOR A=1 TO 14
560 COPY(MX,MY)-(NX,NY),1TO (MX+P*A,
MY+Q*A),0
570 NEXT
580 COPY(E0,E1)-(E0+27,E1+27),0TO(0,
0),1
590 LINE(E0,E1)-(E0+27,E1+27),4,BF
600 COPY(0,0)-(27,27),1TO(D0,D1),0
610 COPY(40,40)-(180,180),0 TO(40,40
),1
620 '
630 P=P/2:Q=Q/2:R=0-P-Q
640 IF R=1 THEN ST=0:EN=S-2 ELSE ST=
S-1:EN=1
650 IF P=0 THEN MX=(UX-SP)/28 ELSE M
Y=(LY-SP)/28
660 FOR A=ST TO EN STEP R
670 IF P=0 THEN MY=A ELSE MX=A
680 SWAP C(MX,MY),C(MX-P,MY-Q)
690 NEXT
700 'hantei
710 FOR A=0 TO S-1
720 FOR B=1 TO S-1
730 IF C(B,A)<>C(0,A)+B*MD GOTO 360
740 NEXT B,A
750 'clear
760 PLAY "S0M10000T25005L8D4O4BBO5C4
O4AAB4GGA4F+F+BABO5CDCO4BAG2","V10T2
50O3L2DCBABDG"
770 IF PLAY(0) GOTO 770
780 IF INKEY$<>"" GOTO 780
790 IF INKEY$<>"" GOTO 20 ELSE 790
800 'syoki
810 SCREEN 5,,0:COLOR 15,4,4
820 OPEN"grp:"FOR OUTPUT AS#1
830 DEFINT A-Z:A=RND(-TIME)
840 FOR A=0 TO 1:B$=""
850 FOR B=0 TO 7:READ A$:B$=B$+CHR$(
VAL("&h"+A$)):NEXT
860 SPRITE$(A)=B$:NEXT
870 'menu (page 2)
880 SETPAGE 2,2:COLOR 15:CLS
890 DIM W(15):X=95:Y=40:A$="":B=0:D=
1
900 IF D=<LEN(A$) GOTO 920
910 READ A$:D=1
920 D$=MID$(A$,D,1)
930 IF D$="*" GOTO 1000
940 IF D$="S" OR D$="s" THEN D=D+1:B
=B+VAL("&h"+MID$(A$,D,1)):GOTO 980
950 IF D$="0" GOTO 970
960 W(B)=W(B)XOR VAL("&h"+D$)
970 B=B+1
980 D=D+1
990 GOTO 900
1000 FOR A=0 TO 15
1010 IF W(A)=0 GOTO 1060
1020 E=W(A):FOR F=3 TO 1 STEP-1
1030 IF E MOD 2 THEN PSET(X+A*4+F,Y)
,15
1040 E=E¥2:NEXT
1050 IF E THEN PSET(X+A*4,Y),15
1060 NEXT
1070 IF Y<63 THEN Y=Y+1:B=0:GOTO 980
1080 PSET(50, 80):PRINT#1,"1 3x3(L1)
 4 3x3(L2)"
1090 PSET(50,100):PRINT#1,"2 4x4(L1)
 5 4x4(L2)"
1100 PSET(50,120):PRINT#1,"3 5x5(L1)
 6 5x5(L2)"
1110 PSET(70,150):PRINT#1,"せんたくしてくだ
さい (1-6)"
1120 SETPAGE 2,2
1130 RETURN
1140 '
1150 DATA 3E,24,24,E7,81,42,24,18
1160 DATA 18,14,F2,81,81,F2,14,18
1170 DATA 1FCS3C*07E*S21**S514*28S66
*
1180 DATA S8A*S25S2280C*S37E0F8CFE1F
C7E*
1190 DATA 5S2BD0F403D2F0BD*S2AS4154*
1200 DATA S55S614*01545014S2550145*
1210 DATA A*02800A02A8*3D17A3E800A5E
97A*
1220 DATA FE0FCFF330C3C0FC***SC5**
1230 DATA SA18**SA17A*
```

FORCE

```
10 'SET UP
20 DEFINT A-Z:DIM KM(1),JG(1),PA(1),
PT(1),KM$(2)
30 '
40 SCREEN 1,1:COLOR ,,3:WIDTH 32:KEY
OFF
50 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 31:VPOKE
768+J*64+I,VAL("&H"+MID$("0000030F1F
1F3F3F0000C0F0F8F8FCFC3F3F1F1F0F0300
00FCFCF8F8F0C00000",I*2+1,2)):NEXT I
,J
60 FOR I=128 TO 767:J=VPEEK(I):VPOKE
 I,(J OR J¥2 OR J¥4)AND 247:NEXT
70 FOR I=1 TO 15:VPOKE 8193+I,VAL("&
H"+MID$("6644DD444448241",I,1))*16+3
:NEXT
80 SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥♥■"
90 '
100 R$=CHR$(13):C$=CHR$(31)+STRING$(
2,29):KM$(0)="`a"+C$+"bc":KM$(1)="hi
"+C$+"jk":KM$(2)="pq"+C$+"rs"
110 MS$(0)="< BLUE WON >":MS$(1)="<
  DRAW    >":MS$(2)="< RED  WON >"
120 'START
130 CLS:LOCATE 11,8:PRINT"< FORCE >"
140 LOCATE 10,10:PRINT"┌─────────┐"
150 LOCATE 10,11:PRINT"|◆1PLAYER |"
160 LOCATE 10,12:PRINT"| 2PLAYERS|"
170 LOCATE 10,13:PRINT"└─────────┘"
180 I=29-ASC(INKEY$+"A"):ON I*(I<0)
GOTO 200,210,220
190 GOTO 180
200 LOCATE 11,11:PRINT"◆";C$;"| ":MD
=0:GOTO 180
210 LOCATE 11,11:PRINT" ";C$;"|◆":MD
=1:GOTO 180
220 FOR I=0 TO 11:LOCATE 0,I*2:PRINT
"    pqpqpqpqpqpqpqpqpqpqpqpq":PRINT
"    rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrs";:NEXT
230 LOCATE 0,0:PRINT"BLUE":PRINT:PRI
NT" 144":PRINT:PRINT"RED":PRINT:PRIN
T" 144"
240 X=5:Y=5:PA(0)=144:PA(1)=144:TB=R
ND(-TIME)*2:PT(TB)=0:PT(1-TB)=-1:ERA
SE KM,JG:DIM KM(11,11),JG(1,11,11)
250 'MAIN
260 IF PA(1-TB)=0 THEN GOSUB 740 ELS
E TB=1-TB:IF MD=0 AND TB=1 THEN GOSU
B 610 ELSE GOSUB 530
270 LOCATE X*2+4,Y*2:PRINT KM$(TB);:
PT(TB)=PT(TB)+1
280 KM(X,Y)=TB+1:PA(TB)=PA(TB)-1:IF
JG(TB,X,Y)<2 THEN PA(1-TB)=PA(1-TB)-
1
290 FOR I=X-1 TO X+1:FOR J=Y-1 TO Y+
1
300 IF INT(I/12) OR INT(J/12) OR I=X
 AND J=Y THEN 370
310 JG(TB,I,J)=JG(TB,I,J)+1:ON JG(TB
,I,J) GOTO 370,330,350,360:GOTO 370
320 D
330 IF KM(I,J)=0 THEN PA(1-TB)=PA(1-
TB)-1
340 IF KM(I,J)=2-TB AND (I=0 OR I=11
) AND (J=0 OR J=11) THEN 390 ELSE 37
0
350 IF KM(I,J)=2-TB AND (I=0 OR I=11
 OR J=0 OR J=11) THEN 390 ELSE 370
360 IF KM(I,J)=2-TB THEN 390
370 NEXT J,I:LOCATE 0,2:PRINT USING"
 **#";PA(0):LOCATE 0,6:PRINT USING"
**#";PA(1)
380 IF PA(0)+PA(1)>0 THEN 250 ELSE 4
60
390 'ERASE A PEASE
400 LOCATE I*2+4,J*2:PRINT KM$(2);:P
T(1-TB)=PT(1-TB)-1
410 KM(I,J)=0:IF JG(1-TB,I,J)<2 THEN
 PA(TB)=PA(TB)+1
420 FOR K=I-1 TO I+1:FOR L=J-1 TO J+
1
430 IF INT(K/12) OR INT(L/12) OR K=I
 AND L=J THEN 450
440 JG(1-TB,K,L)=JG(1-TB,K,L)-1:IF J
G(1-TB,K,L)=1 AND KM(K,L)=0 THEN PA(
TB)=PA(TB)+1
450 NEXT L,K:GOTO 370
460 'GAME SET
470 LOCATE 10,8:PRINT MS$(SGN(PT(1)-
PT(0))+1)
480 LOCATE 10,10:PRINT"┌─────────┐"
490 LOCATE 10,11:PRINT USING"| BLUE
### |";PT(0)
500 LOCATE 10,12:PRINT USING"| RED
### |";PT(1)
510 LOCATE 10,13:PRINT"└─────────┘"
520 IF INKEY$=" " THEN 120 ELSE 520
530 'PLAYER
540 PUT SPRITE 0,(X*16+32,Y*16-1),4+
TB*4
550 I=27-ASC(INKEY$+"A"):ON I*(I<0)
GOTO 560,570,580,590,600:GOTO 550
560 X=X-(X<11):GOTO 540
570 X=X+(X>0):GOTO 540
580 Y=Y+(Y>0):GOTO 540
590 Y=Y-(Y<11):GOTO 540
600 IF JG(1-TB,X,Y)>1 OR KM(X,Y)>0 T
HEN 540 ELSE PUT SPRITE 0,(0,209):RE
TURN
610 'COMPUTER
620 P0=0:FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 11
630 P=100:IF JG(1-TB,I,J)>1 OR KM(I,
J)>0 THEN 730
640 IF JG(TB,I,J)=0 THEN P=P+5
650 IF JG(TB,I,J)=1 THEN P=P+20
660 IF JG(TB,I,J)=2 THEN P=P+10
670 IF JG(1-TB,I,J)=1 THEN P=P+12
680 IF I=0 OR I=11 THEN P=P-10
690 IF J=0 OR J=11 THEN P=P-10
700 IF I=1 OR I=10 THEN P=P+10
710 IF J=1 OR J=10 THEN P=P+10
720 IF P>P0 OR P=P0 AND RND(1)>.5 TH
EN P0=P:X=I:Y=J
730 NEXT J,I:RETURN
740 'FILL UP
750 FOR Y=0 TO 11:FOR X=0 TO 11
760 IF JG(1-TB,X,Y)<2 AND KM(X,Y)=0
THEN RETURN ELSE NEXT X,Y
```

恐怖のプログラム

```
100 ' msx1 デハ ツカエナイヨ!
110 ' "call" ホ ツク メイレイモ ダメ!!
120 CLEAR 200,&HCFFF:DEFUSR=&HD000
130 FOR I=&HD000 TO &HD03F
140 READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
150 POKE&HD044,2:A=USR(0):NEW
160 DATA F3,21,9F,FD,11,3E,D0,01
170 DATA 05,00,ED,B0,21,19,D0,11
180 DATA 9F,FD,01,05,00,ED,B0,FB
190 DATA C9,CD,1E,D0,00,00,F5,C5
200 DATA ED,4B,43,D0,C5,05,C2,35
210 DATA D0,CB,49,CA,30,D0,06,88
220 DATA 0E,12,CD,47,00,C1,0B,ED
230 DATA 43,43,D0,C1,F1,FB,00,00
```

特集 シミュレーションだよ全員集合! 花火師アチャ子LIST

```
1000 CLEAR 500,&HC000:DEFINT A-Z:DIM P(8
,8),N(8,10)
1010 DEFUSR0=&HD800:DEFUSR1=&HD803:DEFUS
R2=&HD806:DEFUSR3=&HD809
1030 GOSUB 1810:GOSUB 4900:MX=1:NO=1
1040 '--- MENU ---
1050 A$="<<MENU>> [E] EDIT [G] ｳﾁｱｹﾞ":GO
SUB 2380
1060 A$="[S] SAVE [L] LOAD [Q] END":GOSU
B 2340
1070 IF INKEY$<>"" THEN 1070
1080 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 1080
1090 NO=1:ON INSTR(" EeGgSsLlQq",D$)/2 G
OSUB 1130,1770,2010,2070,1110:GOTO 1050
1100 '--- END ---
1110 CLS:KEY ON:CLEAR:END
1120 '--- EDIT ---
1130 A$=">>EDIT MODE":GOSUB 2380
1140 GOSUB 2450:CY=0
1150 IF INKEY$<>"" THEN 1150
1160 LOCATE 15,CY+4:D$=INPUT$(1):D=ASC(D
$)
1170 ON INSTR(" ++--NnTtSsLlQqKk",D$)/2
GOTO 1300,1310,1280,1320,1370,1380,1360,
1330
1180 IF 27<D AND D<32 OR D=13 THEN 1210
1190 IF &H2F<D AND D<&H3A THEN 1260
1200 GOTO 1150
1210 IF D=30 THEN GOSUB 1240
1220 IF D=31 OR D=13 THEN GOSUB 1250
1230 GOTO 1150
1240 IF CY=0 THEN RETURN ELSE CY=CY-1:RE
TURN
1250 IF CY=10 THEN RETURN ELSE CY=CY+1:R
ETURN
1260 N(NO,CY)=(N(NO,CY)MOD10)*10+(D-48)
1270 LOCATE 13,CY+4:PRINT USING"###";N(N
O,CY);:GOTO 1150
1280 IF 7<MX THEN A$="ｺﾚｲｼﾞｮｳ ﾂｸﾚﾅｲﾖ!":G
OSUB 2340:BEEP:GOTO 1150
1290 A$=">>ｼﾝｷ ｻｸｾｲ":GOSUB 2340:MX=MX+1:
NO=MX:FOR I=0 TO 10:N(NO,I)=0:NEXT I:GOT
O 1140
1300 IF NO<MX THEN A$=">>ﾂｷﾞ ﾉ ﾃﾞｰﾀ":GOS
UB 2340:NO=NO+1:GOTO 1140 ELSE 1150
1310 IF 1<NO THEN A$=">>ﾏｴ ﾉ ﾃﾞｰﾀ":GOSUB
 2340:NO=NO-1:GOTO 1140 ELSE 1150
1320 N=NO:NN=NO:GOSUB 1630:GOSUB 1400:GO
SUB 1810:GOTO 1130
1330 IF 1<MX THEN A$=">>ｻｸｼﾞｮ":GOSUB 234
0 ELSE 1150
1340 IF NO<MX THEN FOR I=0 TO 10:N(NO,I)
=N(NO+1,I):NEXT I:NO=NO+1:GOTO 1340
1350 MX=MX-1:NO=MX:GOTO 1140
1360 RETURN
1370 GOSUB 2130:GOTO 1130
1380 GOSUB 2180:GOTO 1130
1390 '--- MOVE ---
1400 COLOR 15,1,1:SCREEN 5:R=RND(-TIME):
A=USR0(0)
1410 A=USR3(0):IF A AND 128 THEN SOUND 8
,0:SOUND 9,0:C=1:RETURN
1420 B=A AND 1:C=A AND 2
1430 IF B*C THEN IF NN<N THEN C=0:RETURN
 ELSE P(N,3)=(N(N,0)+1)/2
1440 IF B AND N<NN+1 THEN A!=A1!:GOSUB 1
480:A=USR1(0)
1450 IF C AND N<NN+1 THEN A!=A2!:GOSUB 1
480:A=USR2(0)
1460 GOTO 1410
1470 '--- UCHIAGE ---
1480 POKE A!+0,P(N,0):POKE A!+1,P(N,1) M
OD 256:POKE A!+2,P(N,1)¥256
1490 POKE A!+3,P(N,2):POKE A!+4,P(N,3)
1500 POKE A!+5,RND(1)*200+28
1510 POKE A!+6,P(N,5)
1520 IF A!=A1! THEN T=4 ELSE T=7
1530 A=P(N,6):GOSUB 1570:R=A:A=P(N,7):GO
SUB 1570:G=A:A=P(N,8):GOSUB 1570:B=A:COL
OR=(T,R,G,B)
1540 A=R:GOSUB 1600:RR=A:A=G:GOSUB 1600:
GG=A:A=B:GOSUB 1600:BB=A:COLOR=(T-1,RR,G
G,BB)
1550 A=R:GOSUB 1610:RR=A:A=G:GOSUB 1610:
GG=A:A=B:GOSUB 1610:BB=A:COLOR=(T-2,RR,G
G,BB)
1560 N=N+1:RETURN
1570 IF A<0 THEN A=0
1580 IF 7<A THEN A=7
1590 RETURN
1600 A=A-2:GOTO 1570
1610 A=A-4:GOTO 1570
1620 '--- KEISAN ---
1630 SZ!=N(N,0)/100:P(N,3)=1:P(N,0)=N(N,
 9)/2*SZ!+1:P(N,1)=N(N,10)/5*SZ!+1
1640 S=0:FOR J=1 TO 8:S=S+N(N,J):NEXT J:
P(N,2)=S/9*SZ!
1650 P(N,5)=160-N(N,0):R=N(N,2):G=N(N,3)
:B=N(N,4):C=R+G+B
1660 P(N,6)=C/(N(N,2)+1):P(N,7)=C/(N(N,3
)+1):P(N,8)=C/(N(N,4)+1)
1670 AR!=.3:AG!=.6:AB!=.3:Z=1:P=1:GOS
UB 1750
1680 AR!=1.3:AG!=1.6:AB!=0  :Z=5:P=0:GOS
UB 1750
1690 AR!=0  :AG!=0  :AB!=3.8:Z=6:P=0:GOS
UB 1750
1700 AR!=2.5:AG!=2.7:AB!=2.8:Z=7:P=0:GOS
UB 1750
1710 AR!=3.3:AG!=5  :AB!=4.6:Z=8:P=0:GOS
UB 1750
1720 IF P(N,0)<10 THEN P(N,0)=10
1730 IF P(N,1)<4 THEN P(N,1)=4
1740 RETURN
1750 A=(R*AR!+G*AG!+B*AB!)-N(N,Z):P(N,P)
=P(N,P)-ABS(A)/5:RETURN
1760 '--- GO! ---
1770 FOR N=1 TO MX:GOSUB 1630:NEXT N
1780 N=1:NN=MX:GOSUB 1400:IF C=0 THEN 17
80
1790 GOTO 1810
1800 '--- SCREEN ---
1810 COLOR 15,1,1:SCREEN 1:WIDTH 29:KEY
OFF:GOSUB 1940
1820 X=0:Y=0:XX=16:YY=2:GOSUB 2400:LOCAT
E X+1,1:PRINT" ♠ ♥ ♣ ｱ ﾁ ｬ ♦";
```

```
1830 X=0:Y=3:XX=16:YY=15:GOSUB 2400
1840 RESTORE 1850:FOR I=0 TO 10:READ D$:
LOCATE X+1,Y+1+I:PRINT D$;:NEXT I
1850 DATA "ｻｲｽﾞ","ｶｴﾝｿｳｻﾝ ｶﾘｳﾑ","ﾀﾝｻﾝ ｽﾄﾛ
ﾝﾁｳﾑ","ｼｮｳｻﾝ ﾊﾞﾘｳﾑ","ｶﾘｮｸｾｲ"
1860 DATA "ｱｻ ｽﾐ","ﾏﾂﾈ ﾋﾟｯﾁ","BLｻﾞｲ","ﾐｼ
ﾞﾝｺ","ﾓｸﾀﾝ","ｺｸｼｮｸ ｶﾔｸ"
1870 X=17:Y=0:XX=27:YY=2:GOSUB 2400:LOCA
TE 22,Y+1:PRINT"No.";
1880 X=17:Y=3:XX=27:YY=15:GOSUB 2400
1890 RESTORE 1890:FOR I=0 TO 9:READ D$:L
OCATE X+1,Y+1+I:PRINT D$;:NEXT I
1900 DATA "[COMMAND]","","+: ﾂｷﾞ","-: ﾏｴ
","N: ｼﾝｷ","T: ﾃｽﾄ"
1910 DATA "K: ｻｸｼﾞｮ","S: SAVE","L: LOAD"
,"Q: MENU"
1920 MY=17:GOTO 2450
1930 '--- CHARACTER ---
1940 RESTORE 1960
1950 FOR I=128*8 TO 131*8+7:READ D$:VPOK
E I,VAL("&H"+D$):NEXT I:RETURN
1960 DATA 42,FF,52,28,4F,C8,48,4F:'ﾊﾅ
1970 DATA 08,49,2A,08,18,14,22,C1:'ﾋﾞ
1980 DATA 9F,E4,BF,F5,95,F5,A4,E4:'ｼ
1990 DATA 3E,04,08,FF,08,08,08,18:'ｺ
2000 '--- ALL SAVE ---
2010 A$=">>ｾﾞﾝﾃﾞｰﾀ ｦ ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ":GOSUB 238
0
2020 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2030 GOSUB 2260:OPEN F$+".ACH" FOR OUTPU
T AS#1
2040 PRINT#1,MX:FOR NO=1 TO MX:GOSUB 216
0:NEXT NO
2050 CLOSE#1:GOTO 2270
2060 '--- ALL LOAD ---
2070 A$=">>ｾﾞﾝﾃﾞｰﾀ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ":GOSUB 238
0
2080 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2090 GOSUB 2260:OPEN F$+".ACH" FOR INPUT
 AS#1
2100 INPUT#1,MX:FOR NO=1 TO MX:GOSUB 221
0:NEXT NO
2110 CLOSE#1:GOTO 2270
2120 '--- SAVE ---
2130 A$=">>ﾃﾞｰﾀ ｦ ｾｰﾌﾞ ｼﾏｽ":GOSUB 2380
2140 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2150 GOSUB 2260:OPEN F$+".BOM" FOR OUTPU
T AS#1:GOSUB 2160:CLOSE#1:GOTO 2270
2160 FOR J=0 TO 10:PRINT#1,N(NO,J):NEXT
J:RETURN
2170 '--- LOAD ---
2180 A$=">>ﾃﾞｰﾀ ｦ ﾛｰﾄﾞ ｼﾏｽ":GOSUB 2380
2190 GOSUB 2230:IF F$="" THEN RETURN
2200 GOSUB 2260:OPEN F$+".BOM" FOR INPUT
 AS#1:GOSUB 2210:CLOSE#1:GOTO 2270
2210 FOR J=0 TO 10:INPUT#1,N(NO,J):NEXT
J:RETURN
2220 '--- FILE NAME ---
2230 IF INKEY$<>"" THEN 2230
2240 A$="FILE NAME: ":GOSUB 2340:LOCATE
11,MY-1:F$="":INPUT F$:RETURN
2250 '--- ERROR ---
2260 ON ERROR GOTO 2280:RETURN
2270 ON ERROR GOTO 0:RETURN
2280 IF ERR<53 THEN ON ERROR GOTO 0:END
2290 IF ERR=53 THEN A$="ﾌｧｲﾙｶﾞ ﾅｲﾖ !":GO
SUB 2380:BEEP
2300 IF ERR>53 THEN A$="DISK ｱｸｾｽ ﾃﾞ ｴﾗｰ
ｶﾞ ﾊｯｾｲ ｼﾏｼﾀ｡ ｶｸﾆﾝ ｼﾃﾈ｡":GOSUB 2380:BEE
P
2310 RESUME 2320
2320 RETURN
2330 '--- MES ---
2340 LOCATE 0,MY:PRINT LEFT$(A$,28);
2350 IF MY<23 THEN MY=MY+1 ELSE LOCATE 0
,17:PRINT CHR$(27);"M";
2360 A$=MID$(A$,29):IF A$="" THEN RETURN
 ELSE 2340
2370 '--- CR&MES ---
2380 SV$=A$:A$="":GOSUB 2340:A$=SV$:GOTO
 2340
2390 '--- BOX ---
2400 LOCATE X, Y:PRINT"┌";:FOR I=X+1 TO
XX-1:PRINT"─";:NEXT I:PRINT"┐";
2410 FOR I=Y+1 TO YY-1:LOCATE X,I:PRINT"
│";:LOCATE XX,I:PRINT"│";:NEXT I
2420 LOCATE X,YY:PRINT"└";:FOR I=X+1 TO
XX-1:PRINT"─";:NEXT I:PRINT"┘";
2430 RETURN
2440 '--- DATA ---
2450 LOCATE 25,1:PRINT USING"##";NO;
2460 FOR I=0 TO 10:LOCATE 13,4+I:PRINT U
SING"###";N(NO,I);:NEXT I:RETURN
4890 '--- MACHINE ---
4900 IF PEEK(&HD800)=&HC3 THEN 4960
4910 A$="ﾁｮｯﾄ ﾏｯﾃﾈ!":GOSUB 2340:RESTORE
5000:L=5000
4920 FOR I=&HD800 TO &HDCBF STEP 8:S=0
4930 FOR J=0 TO 7:READ D$:D=VAL("&H"+D$)
:POKE I+J,D:S=S+D:NEXT J
4940 READ D$:IF S<>VAL("&H"+D$) THEN 498
0
4950 L=L+10:NEXT I
4960 A1!=PEEK(&HD80C)+PEEK(&HD80D)*256:A
2!=PEEK(&HD80E)+PEEK(&HD80F)*256
4970 RETURN
4980 A$=STR$(L)+" ｷﾞｮｳ ﾌｷﾝ ﾆ ﾏﾁｶﾞｲ ｶﾞ ｱﾙ
ﾖ":GOSUB 2340:BEEP:END
4990 '      +0 +1 +2 +3 +4 +5 +6 +7 Sum
5000 DATA C3,52,D8,C3,AB,D8,C3,B8,5AE
5010 DATA D8,C3,57,D9,13,C0,AB,CA,513
5020 DATA 3E,06,32,05,C0,C9,CD,10,2E1
5030 DATA D8,F3,21,9F,FD,11,06,C0,45F
5040 DATA 01,05,00,ED,B0,3E,C3,32,2D6
5050 DATA 9F,FD,21,48,D8,22,A0,FD,49C
5060 DATA FB,C9,3A,05,C0,B7,20,FA,494
5070 DATA 18,D6,F3,21,06,C0,11,9F,378
5080 DATA FD,01,05,00,ED,B0,FB,C9,464
5090 DATA 3A,05,C0,B7,C8,3D,32,05,2F2
5100 DATA C0,C9,AF,32,13,C0,32,AB,41A
5110 DATA CA,3E,FF,32,17,C0,32,AF,3F1
5120 DATA CA,CD,99,D8,CD,A2,D8,C9,618
5130 DATA 3E,01,DD,21,1B,C0,21,13,24C
5140 DATA C0,18,09,3E,02,DD,21,B3,2D2
5150 DATA CA,21,AB,CA,11,0B,C0,01,33D
5160 DATA 08,00,ED,B0,32,02,C0,C9,362
5170 DATA 11,13,C0,18,03,11,AB,CA,285
5180 DATA 21,0B,C0,01,08,00,ED,B0,292
5190 DATA C9,3E,FF,18,01,AF,32,00,300
5200 DATA C0,C9,3E,FF,18,01,AF,32,3C0
5210 DATA 01,C0,C9,CD,68,D8,CD,C5,529
5220 DATA D8,CD,88,D8,CD,99,D8,C9,60C
5230 DATA CD,73,D8,CD,C5,D8,CD,8D,5DC
5240 DATA D8,CD,A2,D8,C9,3E,C8,32,520
5250 DATA 12,C0,21,B4,00,06,0D,E5,29F
5260 DATA C5,CD,1E,DC,22,03,C0,CD,43E
```

```
5270 DATA E3,D8,C1,E1,11,0F,00,19,396
5280 DATA 10,ED,C9,21,00,00,06,0D,1FA
5290 DATA C5,3A,10,C0,DD,77,01,AF,3D3
5300 DATA DD,77,00,3A,11,C0,DD,77,3B3
5310 DATA 03,AF,DD,77,02,AF,DD,77,40B
5320 DATA 0F,DD,77,0E,DD,77,0D,DD,3AF
5330 DATA 77,0C,DD,77,0B,DD,77,0A,340
5340 DATA E5,CD,2A,DC,EB,ED,4B,0C,4E7
5350 DATA C0,CD,F4,DB,EB,2A,03,C0,534
5360 DATA CD,BE,DB,DD,74,05,DD,75,50E
5370 DATA 04,E1,E5,CD,1E,DC,EB,ED,569
5380 DATA 4B,0C,C0,CD,F4,DB,EB,2A,4C8
5390 DATA 03,C0,CD,BE,DB,DD,74,07,481
5400 DATA DD,75,06,E1,3A,0B,C0,DD,41B
5410 DATA 77,08,11,10,00,DD,19,11,1A7
5420 DATA 0F,00,19,C1,10,92,C9,AF,303
5430 DATA 32,F8,F7,CD,16,D8,AF,CD,558
5440 DATA D8,00,20,28,CD,32,D8,3A,331
5450 DATA 00,C0,B7,C4,96,D9,3A,01,3E5
5460 DATA C0,B7,C4,B1,D9,3A,F8,F7,5EE
5470 DATA E6,03,20,0C,2A,00,C0,7C,27B
5480 DATA B5,20,DB,3E,03,32,F8,F7,412
5490 DATA CD,3A,D8,C9,3A,F8,F7,F6,5C7
5500 DATA 80,32,F8,F7,18,F2,CD,68,4E0
5510 DATA D8,CD,CC,D9,3A,0B,C0,B7,506
5520 DATA 20,0B,3A,F8,F7,F6,01,32,37D
5530 DATA F8,F7,CD,9D,D8,CD,88,D8,65E
5540 DATA C9,CD,73,D8,CD,CC,D9,3A,58D
5550 DATA 0B,C0,B7,20,0B,3A,F8,F7,3D6
5560 DATA F6,02,32,F8,F7,CD,A6,D8,564
5570 DATA CD,8D,D8,C9,3A,0F,C0,FE,502
5580 DATA FF,28,3C,B7,28,05,3D,32,2B6
5590 DATA 0F,C0,C9,CD,F9,DA,3A,12,484
5600 DATA C0,6F,3A,10,C0,67,3E,0F,2ED
5610 DATA CD,3C,DC,E5,2C,2C,3E,01,361
5620 DATA CD,3C,DC,E1,3A,11,C0,BD,48E
5630 DATA 30,07,7D,D6,02,32,12,C0,290
5640 DATA C9,3E,01,CD,3C,DC,3E,FF,42A
5650 DATA 32,0F,C0,CD,54,DB,C9,3A,400
5660 DATA 0B,C0,B7,C8,06,A9,C5,3A,3F8
5670 DATA 02,C0,3D,4F,81,81,C6,04,31A
5680 DATA 4F,3A,0B,C0,FE,0A,DA,92,3C8
5690 DATA DA,DD,66,01,DD,6E,00,DD,446
5700 DATA 56,05,DD,5E,04,19,DD,74,304
5710 DATA 01,DD,75,00,7C,FE,10,38,315
5720 DATA 44,FE,F0,30,40,DD,66,07,3EC
5730 DATA DD,6E,06,3A,0E,C0,16,00,26F
5740 DATA 5F,19,DD,74,07,DD,75,06,328
5750 DATA DD,56,03,DD,5E,02,19,DD,369
5760 DATA 74,03,DD,75,02,7C,FE,10,355
5770 DATA 38,1B,FE,C4,30,17,DD,66,39F
5780 DATA 01,DD,6E,03,79,51,CD,3C,322
5790 DATA DC,4A,DD,7E,08,3D,DD,77,41A
5800 DATA 08,FE,08,30,0D,AF,DD,77,34E
5810 DATA 08,21,00,00,DD,74,01,DD,258
5820 DATA 75,03,DD,66,0B,DD,6E,0A,31B
5830 DATA 7C,B5,28,07,0D,79,51,CD,304
5840 DATA 3C,DC,4A,DD,66,0D,DD,6E,3FD
5850 DATA 0C,7C,B5,28,07,0D,79,51,243
5860 DATA CD,3C,DC,4A,DD,66,0F,DD,45E
5870 DATA 6E,0E,7C,B5,28,05,3E,01,219
5880 DATA CD,3C,DC,DD,66,00,DD,6E,480
5890 DATA 0C,DD,74,0F,DD,75,0E,DD,3A9
5900 DATA 66,0B,DD,6E,0A,DD,74,0D,324
5910 DATA DD,75,0C,DD,66,01,DD,6E,3ED
5920 DATA 03,DD,74,0B,DD,75,0A,11,2CC
5930 DATA 10,00,DD,19,C1,05,C2,16,2A4
5940 DATA DA,3A,0B,C0,3D,32,0B,C0,319
5950 DATA C9,3A,02,C0,FE,01,20,2A,30E
5960 DATA 3E,07,CD,96,00,E6,FE,F6,482
5970 DATA 08,5F,3E,07,CD,93,00,3E,24A
5980 DATA 08,1E,0A,CD,93,00,3E,01,1CF
5990 DATA 1E,00,CD,93,00,3A,12,C0,28A
6000 DATA 4F,AF,91,5F,3E,00,CD,93,38C
6010 DATA 00,C9,3E,07,CD,96,00,E6,357
6020 DATA FD,F6,10,5F,3E,07,CD,93,407
6030 DATA 00,3E,09,1E,0A,CD,93,00,1CF
6040 DATA 3E,03,1E,00,CD,93,00,3A,1F9
6050 DATA 12,C0,4F,AF,91,5F,3E,02,300
6060 DATA CD,93,00,C9,3A,02,C0,FE,423
6070 DATA 01,20,24,3E,07,CD,96,00,1ED
6080 DATA E6,F6,5F,3E,07,CD,93,00,3E0
6090 DATA 3E,00,1E,20,CD,93,00,3E,21A
6100 DATA 01,1E,03,CD,93,00,3E,08,1C8
6110 DATA 1E,10,CD,93,00,18,22,3E,206
6120 DATA 07,CD,96,00,E6,ED,5F,3E,3DA
6130 DATA 07,CD,93,00,3E,02,1E,20,1E5
6140 DATA CD,93,00,3E,03,1E,03,CD,28F
6150 DATA 93,00,3E,09,1E,10,CD,93,268
6160 DATA 00,3E,06,1E,06,CD,93,00,1C8
6170 DATA 3E,0B,1E,40,CD,93,00,3E,245
6180 DATA 0C,1E,20,CD,93,00,3E,0D,1F5
6190 DATA 1E,00,CD,93,00,C9,7C,AA,36D
6200 DATA E6,80,F5,CD,E9,DB,EB,CD,6A4
6210 DATA E9,DB,EB,E5,D5,06,00,4B,4BA
6220 DATA EB,CD,F4,DB,7C,D1,E1,F5,6AA
6230 DATA 06,00,4A,EB,CD,F4,DB,F1,4C8
6240 DATA 06,00,4F,09,F1,C4,EC,DB,3DA
6250 DATA C9,7C,B7,F0,7C,2F,67,7D,47B
6260 DATA 2F,6F,23,C9,21,00,00,78,223
6270 DATA B1,C8,CB,38,CB,19,30,01,391
6280 DATA 19,CB,23,CB,12,18,F0,21,30D
6290 DATA 00,00,3E,10,CB,23,CB,12,219
6300 DATA ED,6A,ED,42,38,03,1C,18,2F5
6310 DATA 01,09,3D,20,EF,C9,11,0E,23E
6320 DATA 01,B7,ED,52,30,04,11,68,2A4
6330 DATA 01,19,EB,01,0F,00,CD,07,1E9
6340 DATA DC,EB,29,11,89,DC,19,5E,3DD
6350 DATA 23,56,EB,C9,F3,F5,CD,71,553
6360 DATA DC,ED,4B,07,00,0C,3E,24,289
6370 DATA ED,79,3E,91,ED,79,0C,0C,3B3
6380 DATA AF,ED,61,ED,79,ED,69,ED,5A6
6390 DATA 79,0D,0D,3E,2C,ED,79,3E,2A1
6400 DATA 91,ED,79,0C,0C,F1,ED,79,466
6410 DATA AF,ED,79,3E,50,ED,79,FB,504
6420 DATA C9,3E,02,CD,7B,DC,E6,01,414
6430 DATA 20,F7,AF,ED,4B,06,00,0C,310
6440 DATA ED,79,3E,8F,ED,79,ED,78,4FE
6450 DATA C9,00,00,BE,FF,80,FF,4B,450
6460 DATA FF,23,FF,09,FF,00,FF,09,431
6470 DATA FF,23,FF,4B,FF,80,FF,BE,5A8
6480 DATA FF,00,00,42,00,7F,00,B5,275
6490 DATA 00,DD,00,F7,00,00,01,F7,2CC
6500 DATA 00,DD,00,B5,00,7F,00,42,253
6510 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,000
6990 '
7000 '======================
7010 '
7020 '     [[ ﾊﾅﾋﾞｼ ｱﾁｬｺ ]]
7030 '
7040 ' Programmed By ITOCHI
7050 '
7060 '        1989.06.09
7070 '
7080 '  (C)1989 MSX Magazine
7090 '
7100 '======================
```

EDITORIAL

STAFF

発行人——塚本慶一郎
編集人・編集長——小島　文隆
副編集長——加川　良
編集スタッフ——金矢八十男　宮川　隆
唐木　緑　樹村　頼子
下山　牧子　千倉　真理
本田　文貴　江守　依子
中村　優子　清水早百合
高橋　敦子　田川　実
菅沢美佐子
制作スタッフ——荒井　清和　小山　俊介
成谷実穂子
編集協力——上野　利幸　土方　幸和
大森　穂高　山田　裕司
鳥田　雄人　小栗　恭也
林　英明　小林　仁
山下　信行　法林　岳之
木村早知子
制作協力——三輪　悦子　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子
内山　泰秀　高橋　由佳
下田佳代子　斎藤　大助
内藤　智志　樋口　陽子
鶴谷　孝子　池上　明子
安田　稔　井沢　利昭
アメリカ在住——トム・ランドルフ
フォトグラフ——水科　人士　八木澤芳彦
イラスト——佐久間良一　桜　玉吉
桜沢エリカ　宮嶋美奈子
もろが　卓　城戸　房子
岩村　実樹　なかのたかし
水口　幸広　望月　明
今井　美保　ボビーn

来月号では、なんと思いきって、ハードについての特集を組んでみたいと思います。そして、さらに加えて特別夏休み超大付録もついてしまう予定です。これは、きっと、ものすごい一大事ですぞー！

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 9月号は 8月8日発売! 予価580円

MSX2/MSX2+用統合化ソフト
HALNOTE
「遊ぶ」から「創る」へ。MSXの可能性を勢いよく広げ続ける
「HALNOTE」に表計算・グラフ機能の
「GCALC(ジーカルク)」が新登場。
楽しく、やさしい、自由・発展型の
多彩な機能の連携プレーで、
ビジネスにパーソナルユースに
大きなパワーを発揮します。
アッパレ完成。
GCALC様
表計算プロセッサ GCALC
祝
ハルノートさんへ
統合化ソフト
堂々完成
統合化ソフト、完成領域へ。
ハルノート強力ラインナップ
HALNOTE
表計算プロセッサ GCALC
カード型データベースソフト GCARD
図形通信プロセッサ Gterm
代筆プロセッサ "直子の代筆"
●HALNOTE基本3点セット (HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、図形プロセッサ)‥HNS-100・29,800円
●GCALC(ジーカルク)‥‥‥HNS-104・14,800円
●GCARD(ジーカード)‥‥‥HNS-103・12,800円
●Gterm (ジーターム)‥‥‥HNS-101・10,000円
●代筆プロセッサ"直子の代筆"‥‥HNS-102・8,800円
●HALNOTE用ポインティングデバイス
COBAUSE HTB-60・14,800円
※価格には、消費税は含まれておりません。
★ユーザー登録のお知らせ
ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。
*MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」©テグレット技術開発
株式会社HAL研究所
東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

MSXマガジン 8
平成元年8月1日発行 第7巻 第8号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可
発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-486-4505(編集部)
特別定価 560円 (本体544円)

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌 12081-08